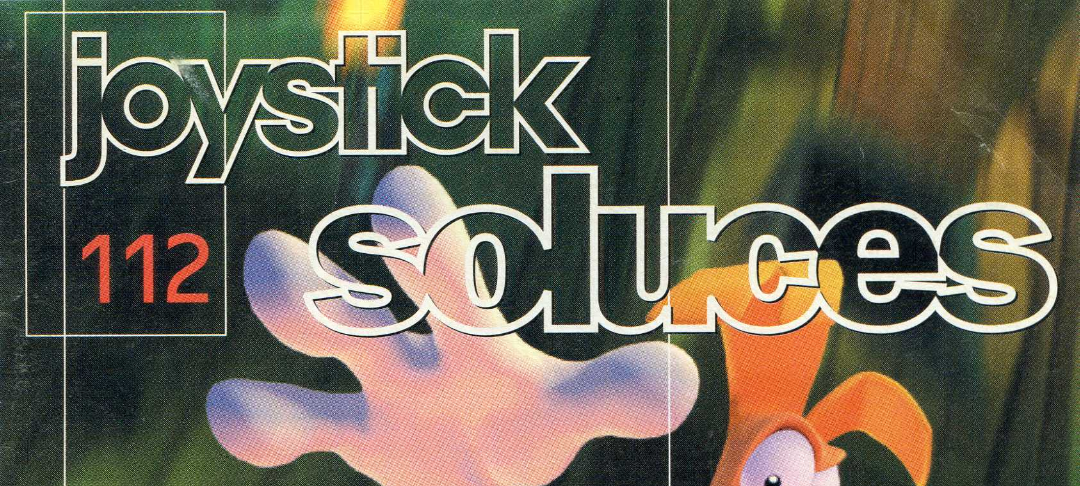


Rayman 2

SOLUCE

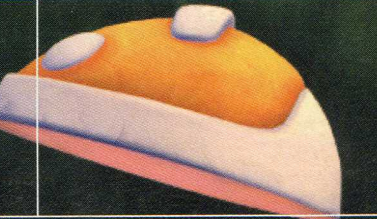
AIDE DE JEU

Opposing Force

Supreme Snowboarding



ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS



Supplément gratuit à Joystick n°112

sommaire

édito

Nous vous offrons ce mois-ci la solution d'un jeu destiné aux plus jeunes d'entre vous : Rayman 3D. En fait, c'est ce que l'on croyait au départ. C'est vrai, Rayman, c'est plus pour les enfants que l'on c'était dit, même que ouais. Eh bien, je leur souhaite bien du courage aux marmots. Captain Ta Race est resté scotché des nuits entières, et le nombre de passages tordus justifie à lui seul cette solution. Pour les autres, il y a la suite d'Opposing Force et une aide sur l'excellent Supreme Snowboarding. Autant j'avais dit beaucoup de mal de Captain sur Half-Life il y a deux mois, autant sur Supreme machin, c'est juste le roi du monde. 1 mn 29.73 sur le circuit village facile, personne n'a fait mieux sur le Net, nulle part dans le monde, et sans tricher ! Alors là, je dis : « respect » ! Et je vous dis salut car je vais m'attaquer au niveau suivant… c'est qu'on travaille dur ici..

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 112
est édité par la société Hachette Digital Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Sonia Jensen, Viviane Fitas
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 112 de Joystick est une publication Hachette Digital Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu.

Opposing Force

2e Partie

Chose promise, chose due, voici la deuxième partie d'Opposing Force. Dommage que cet add-on d'Half-Life soit si court : on aurait aimé qu'il soit plus long et surtout plus difficile.

FOXTROT UNIFORME


01


02

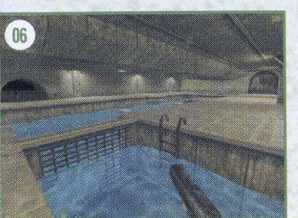
Vous allez arriver dans une salle remplie d'eau (Photo 01). Allez au fond, puis prenez l'ouverture qui se trouve sur la droite. Utilisez ensuite les matières organiques pour vous hisser sur la tuyauterie. Prenez ensuite l'échelle pour vous retrouver à l'air libre, mais faites gaffe car vous allez avoir de la compagnie. Faites le ménage à fond et montez dans la caisse rouge pour passer derrière la barricade (Photo 02). Allez tout au fond et entrez dans la petite ouverture qui se trouve sur la droite pour retrouver quelques collègues (Photo 03). Vous allez maintenant avancer en terrain découvert, mais vous ne devrez en aucun cas tirer sur les caisses explosives. Avancez tout droit en contournant les caisses par la gauche et faites attention au


03


04

sniper qui se trouve tout au fond de la cour, derrière un rideau de camouflage. Occupez-vous des sentinelles avec le lance-grenades, puis allez buter le sniper qui se trouve tout au fond pour lui piquer son arme. Ressortez ensuite de sa planque et allez vers la droite où le fusil à lunette vous sera très utile (Photo 04). Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une porte de hangar entrouverte. Contournez la caisse rouge par la gauche, puis avancez pour tomber dans une zone de combat. Attendez qu'il y ait un peu

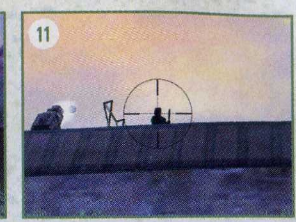

05

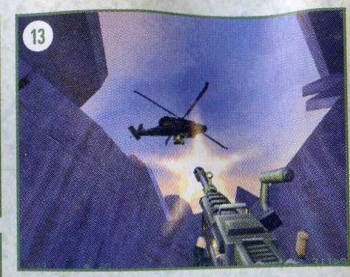

06

07

moins de monde avant de nettoyer la place, puis entrez dans le hangar et allez vers la gauche pour trouver un trou avec une échelle, que vous devrez emprunter. Vous allez arriver dans des catacombes où vous attendent de nombreuses bestioles (Photo 05). Je vous conseille d'utiliser l'artillerie lourde, mais si vous n'avez pas grand-chose en stock, essayez d'avancer rapidement et esquivez-les. Pour vous sortir de là, dès que vous enclencherez votre vision de nuit, prenez la première à gauche, allez tout au fond, puis dirigez-vous vers la droite. Vous arriverez dans une grande salle où une bonne quantité de bestioles vous tomberont dessus (Photo 06). La seule manière d'arrêter la prolifération est d'activer les leviers qui se trouvent devant les ouvertures. Prenez ensuite le tunnel où vous devrez affronter de nouveau les grosses bestioles. Avancez jusqu'à arriver devant une échelle en haut de laquelle vous retrouverez des collègues (Photo 07). Embarquez-les avec vous dans cette nouvelle voie car vous allez avoir pas mal de boulot. Si vous observez bien les lieux, vous noterez que vous êtes revenu dans la caserne











où il ne fallait pas faire exploser les caisses. Avancez jusqu'à la grande porte cassée et allez vers la droite juste après celle-ci (Photo 08). Vous allez retrouver un vieux copain attaché sur un pont (Photo 09). Afin d'économiser des munitions, attirez-le près de la porte et shootez-le sans qu'il ne puisse vous atteindre. Lorsque vous pourrez passer sur le pont, vous devrez faire sauter celui-ci avec le détonateur qui se trouve de l'autre côté, mais vous devrez faire gaffe aux deux Aliens qui apparaîtront à ce moment-là. Lorsque la charge aura explosé, entrez dans le tuyau et avancez.



LE COLIS

Après une petite séance de natation, vous allez retrouver des amis (Photo 10). Faites attention à la mitrailleuse lourde qui va vous canarder. Soyez rapide, sinon vous allez vous faire salement amocher. Vous arriverez ensuite dans une espèce de cour où vous allez vous faire tirer dessus à coups de mortier. Allez droit sur lui rapidement et décalez-vous sur la droite pour shooter le tireur (Photo 11). Prenez ensuite la petite porte qui se trouve sur la droite et activez la radio. Ressortez et allez tout droit en direction du hangar qui est maintenant ouvert. Une fois à l'intérieur, vous devrez monter sur les caisses pour sauter sur le tuyau afin de trouver un nouveau passage. Lorsque vous serez dans la cage d'escalier, vous devrez faire gaffe car vous rencontrerez un peu de résistance. Le but de cette manœuvre est d'arriver au mortier afin de faire exploser la porte du hangar qui se trouve à côté du château d'eau (Photo 12). Prenez ensuite la petite porte qui se trouve sur la gauche et préparez de l'artillerie lourde car vous devrez shooter quelques gros aliens et un hélico (Photo 13). Vous devez ensuite passer dans la cour qui se trouve à côté, où vous verrez un câble électrique au-dessus d'un camion renversé (Photo 14). Allez vers la gauche pour utiliser l'échelle, puis montez sur le plot pour sauter sur le cube afin d'atteindre le toit . Allez de l'autre côté pour entrer dans le hangar, puis prenez la petite porte qui se trouve sur la gauche pour désactiver le générateur. Vous devrez ensuite jouer l'équilibriste sur le câble électrique pour passer sur l'autre bâtiment. Allez vers la droite pour trouver une grille d'aération ouverte qui vous permettra de descendre dans un parking. Attention car vous allez avoir de la compagnie. Vous devrez descendre au sous-sol, et je vous conseille d'y aller doucement si vous ne voulez pas vous faire poinçonner comme un vieux ticket de métro. Lorsque vous verrez la Jeep au milieu du parking, montez sur celle-ci pour parler à un garde, puis prenez le conduit d'aération. Lorsque vous serez dans l'autre parking, vous aurez encore un peu de ménage à faire, puis devrez parler au garde qui se trouve derrière la porte. Puisque ce dernier refuse de vous ouvrir, allez vers la gauche pour désamorcer la bombe (Photo 15). Le garde vous ouvrira ensuite la porte et vous pourrez emprunter le monte-charges.



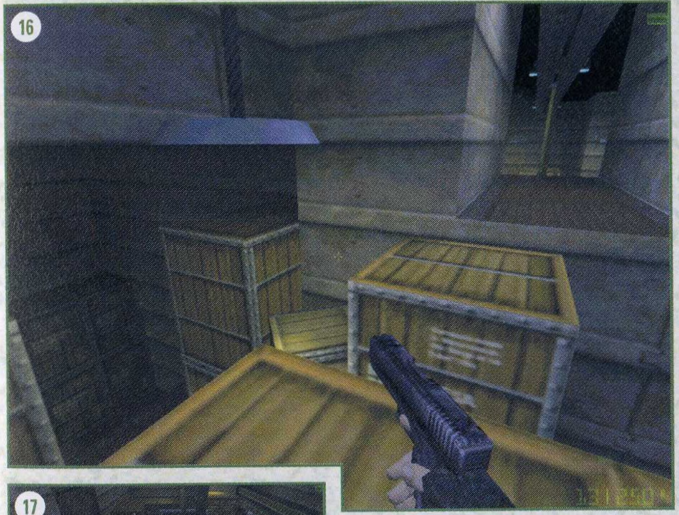


UN MONDE À PART

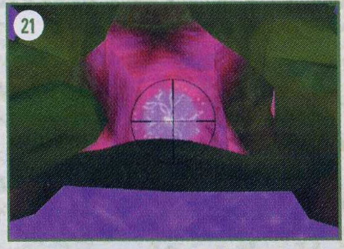
Attention car l'endroit est bourré de soldats d'élite. Allez vers la gauche, si vous avez encore des munitions pour le fusil à lunette, vous allez vous régaler. Traversez ensuite les rails sur la gauche, puis montez sur les caisses pour vous retrouver de l'autre côté. Allez au fond pour redescendre et attendez le bon moment pour vous engouffrer dans le renfoncement entre le passage de deux caisses, puis précipitez-vous dans l'ouverture qui se trouve en face. Prenez ensuite le monte-charges que vous verrez sur la droite. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un cul-de-sac, où vous devrez utiliser les caisses pour grimper et continuer votre progression (Photo 16). Vous arriverez ensuite dans un grand hangar où il faudra sauter sur les deux premières caisses en suspension (Photo 17). Sautez ensuite rapidement sur le container rouge qui se trouve sur la droite, puis sur la poutrelle métallique, et allez tout au fond rapidement. Le but de la manip est de faire le maximum de ménage en bas, sans tirer un seul coup de feu. Lorsque vous n'entendrez plus de coup de feu, descendez et allez tout au fond où un garde vous attend avec plein de munitions (Photo 18). Prenez le monte-charges pour descendre, et avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur le boss de fin (Photo 19). Ce dernier est très facile à battre si vous faites suffisamment attention. Montez par la corde pour accéder à la première passerelle où se trouve la mitrailleuse laser que vous devrez utiliser pour lui tirer dans l'œil (Photo 20). Lorsque vous aurez touché l'autre œil avec la deuxième mitrailleuse, descendez rapidement pour tirer dans la boule lumineuse qui est visible dans son abdomen (Photo 21). Vous l'entendrez lorsque vous le toucherez. Juste après sortira un alien que vous pourrez facilement éliminer s'il vous reste des charges explosives, car il apparaît toujours au même endroit (Photo 22). Bien entendu, lorsque vous n'aurez plus de passerelle, utilisez la matière organique qui se trouve de l'autre côté pour atteindre la mitrailleuse.

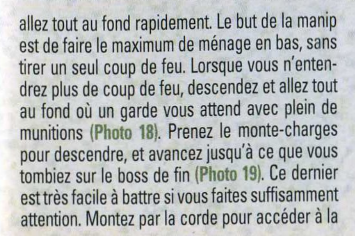
Captain Ta Race...


18


16


20


21

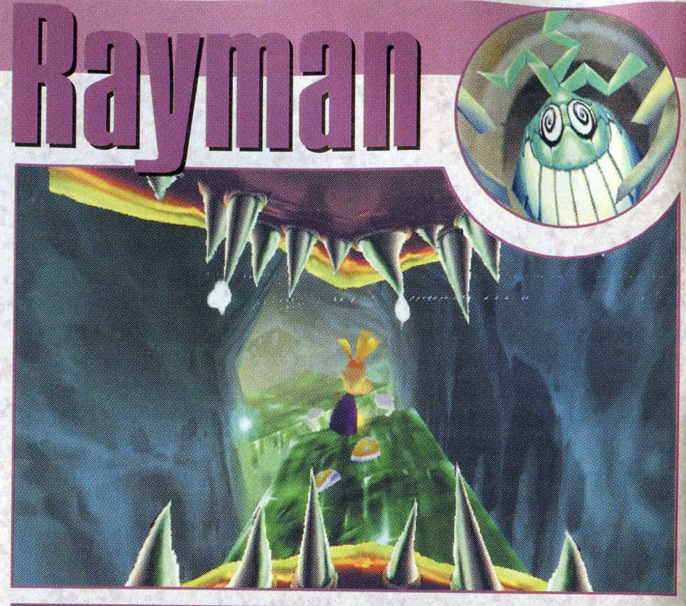

17


19


22

SOLUCE Rayman

Tout le monde dit que Rayman, c'est pour les mômes. Excusez-moi mais les marmots en question, ils ont intérêt à avoir des nerfs d'acier, surtout vers la fin du jeu, sinon il y a des PC qui risquent de voler par les fenêtres. J'vois ça d'ici, « Papa, j'y arrive pas », « Maman, c'est trop dur ». Du coup, voici une petite aide de jeu qui devrait vous faciliter la tâche, au cas où vous seriez en carafe.



SYLVE FRAÎCHE

Vous commencez votre aventure dans une cellule où vous allez retrouver Globox, qui vous apportera un petit cadeau (Photo 01). Tirez dans le grillage pour vous créer une ouverture afin de vous échapper. Après une petite descente en toboggan, vous vous retrouvez au cœur d'une forêt et vous avez perdu Globox. Vous allez avoir la visite de Mufy qui vous tuyautera sur les divers éléments que vous rencontrerez. Suivez le cours d'eau pour tomber sur votre première cage, que vous devez détruire en tirant deux fois dessus (Photo 02). Sautez dans le trou qui se trouve juste en dessous de la caisse puis avancez en récupérant les Lums. Lorsque vous arriverez vers le fond de cette zone, vous verrez un lums sous une cascade, qu'il faut récupérer si vous voulez faire un sans-faute (Photo 03). Revenez ensuite sur la corniche et faites un saut en direction des avortons qui se trouvent de l'autre côté, en faisant l'hélicoptère. Après une petite scène touchante, avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant deux grandes parois (Photo 04). Placez-vous au centre puis servez-vous de la touche de saut pour grimper. Une fois au sommet, allez casser la dernière cage.









LA CLAIRIÈRE DE LA FÉE

Commencez par piquer une tête et allez dans la grotte sous-marine où vous attend une cage (Photo 05). Vous devez récupérer les Lums bleus pour respirer. Lorsque vous reviendrez à la surface, sautez sur le champignon violet pour récupérer le Lums et vous accrocher sous la grosse branche d'arbre. Avancez ensuite jusqu'à ce que vous arriviez devant une pièce d'eau où il est déconseillé de se baigner (Photo 06). Sautez sur les nénuphars pour atteindre le Lums rouge, puis utilisez les petites plates-formes qui se trouvent sur la droite pour atteindre le couloir situé tout en haut. Lorsque vous arriverez devant un gros interrupteur, tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte en bois placée en bas, puis marchez sur la grosse branche où vous vous êtes accroché tout à l'heure. Allez ensuite tirer sur la cage qui se trouve tout au fond. Passez ensuite par la porte que vous avez ouverte pour arriver dans une autre zone. Une fois dans la clairière, vous verrez tout de suite sur votre droite une espèce de capsule flottant sur l'eau. Vous ne pouvez pas l'atteindre du bord et vous serez obligé de monter tout en haut sur la plate-forme en prenant votre envol (Photo 07).



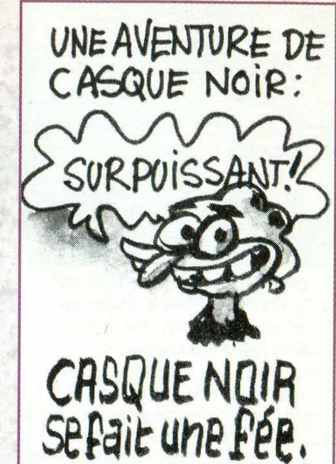














Lorsque vous serez sur la capsule, laissez-vous porter pour récupérer des Lums supplémentaires. Retournez ensuite tout en haut et servez-vous des soufflets pour atteindre le trou qui se trouve dans la paroi. Servez-vous ensuite de l'arbre pour grimper au sommet, puis prenez la cascade pour arriver dans une autre zone. Vous verrez une cage sur la gauche en arrivant, mais vous ne pourrez y accéder que lorsque vous serez bien plus loin dans le jeu. Vous trouverez sur votre droite de quoi vous accrocher à la paroi. Faites-en le tour de cette façon pour vous retrouver de l'autre côté de la rive. Dans la zone suivante, vous allez vous faire bombarder par un pirate. Ignorez-le pour le moment et allez vers la gauche en longeant la paroi pour trouver une petite ouverture qui vous mènera dans une petite crique. Grimpez le plus haut possible pour détruire la cage et pour en voir une autre, que vous ne pouvez pas atteindre pour le moment (Photo 08). Revenez ensuite voir le pirate et placez-vous sur le trou pour que ce dernier balance un explosif dessus, qui vous permettra de vous enfuir. Lorsque vous serez en bas, sautez sur les caisses pour atteindre une toile d'araignée qui se trouve au fond. Esquivez-les tonneaux qui descendent, puis tirez sur la porte lorsque vous serez tout en haut. Prenez à gauche pour arriver sur un pirate que vous devrez affronter, puis allez dans la pièce qui se trouve au fond sur la droite pour récupérer un tonneau, que vous lancerez sur le pirate en train de dormir (Photo 09). Prenez un autre tonneau, puis ressortez pour le lancer sur la porte placée à l'extérieur, derrière laquelle vous trouverez la cage que vous ne pouviez pas atteindre tout à l'heure. Retournez dans la pièce où vous avez découvert les tonneaux explosifs et servez-vous du filet pour atteindre l'ouverture placée au-dessus. Ne sautez pas tout de suite dans le vide et restez sur le rebord pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve en bas afin d'ouvrir la porte (Photo 10). Sautez au-dessus des barrières électriques, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur une passerelle cassée avec une petite fée prisonnière juste en bas. Allez dans la pièce où se trouve une grosse machine et prenez les tonneaux pour les jeter dessus (Photo 11). Lorsque vous verrez les ennemis vous arriver dessus, jetez votre tonneau en l'air et tirez avant que ce dernier ne redescende. Il vous faudra lancer trois tonneaux sur la machine pour détruire celle-ci. Lorsque vous aurez réussi, la princesse vous donnera un nouveau pouvoir qui vous permettra de vous accrocher aux anneaux. Avancez jusqu'à un robinet géant, à partir duquel vous devez vous laisser tomber pour récupérer tous les Lums. Vous arrivez ensuite dans une salle avec des courants ascendants, que vous devez utiliser pour atteindre l'ouverture placée au-dessus (Photo 12). Prenez tous les courants ascendants pour récupérer tous les Lums, puis servez-vous de l'anneau pour atteindre la plate-forme. Vous devez détruire ensuite la dernière cage pour sortir de ce niveau.



LES MARAIS DE L'ÉVEIL

Lorsque vous arriverez dans ce niveau, vous devrez utiliser les nénuphars pour atteindre le filet qui se trouve au fond. Mais avant ça, allez tout de suite à droite pour récupérer un Lums, puis revenez car un monstre vous empêche d'aller plus loin. Une fois sur le filet, vous devez passer de l'autre côté pour rencontrer un gentil dragon avec lequel vous allez faire du ski nautique (Photo 13). Juste après le premier tunnel, vous verrez une hache suspendue, derrière laquelle il y a un interrupteur sur la droite, à activer si vous voulez récupérer des Lums supplémentaires (Photo 14). Vous passez ensuite entre











des caisses et vous devez tourner en rond pour éclater des cages. Il vous suffit juste de passer dessus pour les casser, puis repasser une deuxième fois pour récupérer les Lums. Lorsque vous arriverez dans la deuxième partie, slalomez entre les plots sans trop élargir votre trajectoire, sinon vous devrez recommencer. Tout de suite après les plots, prenez le tremplin qui se trouve sur la gauche pour récupérer les Lums placés sur la plate-forme. Les Lums qu'il vous reste à prendre ne sont pas difficiles à récupérer, et si vous atteignez la fin du niveau sans les avoir tous eus, je vous conseille de vous jeter à l'eau pour recommencer le passage.

LE BAYOU

Avancez un peu, sautez sur la capsule pour naviguer sur l'eau, et préparez-vous à tirer sur les petites bombes volantes qui arriveront sur vous (Photo 15). Cassez ensuite la cage qui se trouve sur la gauche, puis retournez sur la capsule pour atteindre l'échelle de corde placée au fond. Vous arrivez ensuite sur une petite plateforme avec un interrupteur sur la droite, sur lequel vous devez tirer (Photo 16). Sautez ensuite sur les pontons de bois assez rapidement avant que ces derniers ne s'écroulent. Prenez l'échelle de corde qui se trouve au fond pour arriver sur un pirate en train de dormir (Photo 17). Faites le ménage et cassez la cage. Accrochez-vous ensuite sur l'anneau pour atteindre la capsule, puis tirez sur les fantômes qui tenteront de vous barrer la route. Lorsque vous arriverez sur la grosse branche, vous devrez tirer sur la cage qui se trouve dessous, puis sauter en bas en récupérant tous les Lums au passage (Photo 18). Avancez sur le ponton, et lorsque vous verrez l'anneau sur votre gauche, utilisez-le pour aller casser la cage qui se trouve dans l'arbre (Photo 19). Continuez ensuite votre chemin jusqu'à un autre ponton, sous lequel vous devrez détruire une nouvelle cage (Photo 20). Vous arrivez ensuite sur une branche morte au bout de laquelle vous attend un piranha (Photo 21). Vous devez affronter un pirate un peu plus loin, puis tirer sur l'interrupteur placé sur la droite pour allonger la passerelle (Photo 22). Lorsque vous serez de l'autre côté, il faudra esquiver des tonneaux explosifs (Photo 23). Ne vous précipitez pas ; si vous marchez sur le bord, ces derniers ne vous toucheront pas. Continuez d'avancer pour retrouver d'autre tonneaux que vous devez esquiver, et vous arriverez sur une passerelle trop courte, qu'il faut allonger en activant l'interrupteur placé sur la gauche (Photo 24). Servez-vous de l'anneau pour entrer dans l'arbre, puis esquivez le gros lourd en sautant par-dessus (Photo 25). Tirez ensuite sur l'interrupteur et allez tout de suite vers la droite avant que la barrière électrique ne se referme. Suivez les tonneaux sans vous faire écraser, puis prenez la première à gauche dès que vous en aurez la possibilité. Vous aurez une cage à détruire sur la droite, puis une autre sur












24


25



la gauche en hauteur, que vous pouvez avoir en sautant sur les trampolines. Vous devez sauter jusqu'en haut pour accéder à la sortie et passer au niveau suivant.

LE SANCTUAIRE D'EAU ET DE GLACE

Lorsque vous arriverez dans ce niveau , vous irez casser la cage qui se trouve au bout du ponton, puis vous devrez affronter un pirate un peu particulier (Photo 26). Grimpez sur la falaise pour arriver dans une grotte avec un point d'eau dans lequel vous devez plonger. Prenez la grotte sous-marine pour arriver dans une petite salle où vous trouverez une cage. Revenez dans la salle précédente et prenez l'échelle de corde pour pénétrer dans une autre zone. Vous arrivez devant une grande porte gardée par un pirate (Photo 27). Débarrassez-vous de lui, puis allez chercher des barils explosifs sur votre droite pour faire exploser les portes. Récupérez les sphères magiques et jetez-les sur les cônes qui se trouvent devant la porte. Avancez pour récupérer les Lums dans l'escalier, puis continuez pour arriver dans une nouvelle zone. Cette fois-ci, vous allez devoir vous laisser glisser en récupérant le maximum de Lums. La tâche n'est pas très facile et je vous conseille de tous les avoir avant de vous expliquer avec le gros boss qui se trouve juste après (Photo 28). Pour le terrasser, vous devez vous accrocher aux anneaux pour qu'il se retrouve tout au fond. Lorsque vous arriverez sur le dernier anneau, tirez sur le gros stalactite qui se trouve au-dessus de lui pour l'anéantir. Une fois à sa place, n'entrez pas tout de suite dans le temple mais faites-en le tour pour récupérer le dernier Lums. Entrez ensuite dans le temple pour récupérer le premier masque et admirez la scène qui suit (Photo 29).


26



28


27

LES COLLINES AUX MENHIRS

Pour commencer, vous devrez apprivoiser l'obus sur patte qui va vous courir après. Lorsque ce dernier vous chargera, tirez-lui dessus pour le faire exploser, puis allez derrière le menhir qui se trouve sur la droite pour activer un interrupteur qui ouvrira la grille placée au sol, vous permettant ainsi d'accéder à la première

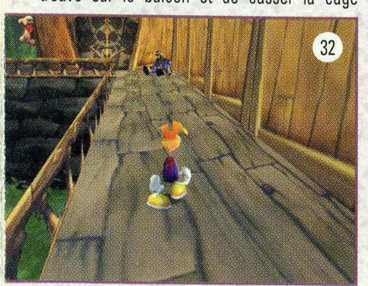

29




30


31

cage. Remontez ensuite vous occuper de l'obus sur pattes. Vous devrez le faire courir pour qu'il s'essouffle, et lorsqu'il s'arrêtera pour respirer, approchez-vous de lui et montez dessus. Dirigez-vous vers la maison et sautez juste avant d'arriver à la porte, que vous devez faire sauter pour détruire la cage qui se trouve derrière (Photo 30). Entrez dans le baraquement et éliminez les deux soldats qui font la sieste. Allez vers la gauche pour trouver une cage, puis allez jusqu'à la nouvelle zone. Prenez le Lums qui se trouve sur la droite derrière l'arbre, puis sautez sur le champignon pour atteindre l'anneau. Celui-ci vous permettra de récupérer le Lums qui se trouve sur le balcon et de casser la cage


32


33

(Photo 31). Chevauchez ensuite l'obus sur pattes pour atteindre une nouvelle bâtisse. Ne ratez aucun Lums pendant votre trajet si vous ne voulez pas recommencer. Explosez la porte et débarrassez-vous du pirate avant d'aller activer l'interrupteur qui se trouve sur la gauche (Photo 32). Maintenant, retournez prendre un tonneau en bas et allez dans l'ouverture qui se trouve sur la gauche. Placez-vous sur la torche pour enflammer le baril, ce qui vous permettra d'atteindre l'autre bord. Pour casser la cage, lancez le baril en l'air en vous plaçant juste en dessous. Entrez ensuite dans la maison pour retrouver un vieux pote, qui vous demandera de lui ramener un élixir de vie. Vous trouverez ce dernier dans les Marais de l'éveil (Photo 33).


35

LES MARAIS DE L'ÉVEIL

Prenez le chemin qui se trouve sur la gauche pour rencontrer un monstre qui vous laissera passer dans un nouveau monde (Photo 34). Prenez l'anneau pour atteindre la plate-forme de gauche, puis servez-vous des têtes de mort qui flottent pour avancer (Photo 35). N'attendez pas trop sur ces plates-formes car elles disparaissent rapidement. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme où un bras géant tentera de vous attraper. Tirez dessus pour le calmer, puis passez rapidement et servez-vous de l'anneau pour vous accrocher à la paroi qui se trouve en face. Vous devez ensuite vous aggripper aux grosses plates-formes et vous dépêcher avant qu'elles ne disparaissent. Vous arrivez alors dans un petit tunnel, avec quelques bras à neutraliser pour passer. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur une grosse plate-forme avec deux araignées, à éliminer pour obtenir une sphère magique (Photo 36). Prenez la sphère et jetez-la sur le triangle pour obtenir un passage dans le sol. Vous arrivez ensuite dans une grande salle qui contient des grosses chenilles (Photo 37). Allez sur la corniche de droite pour entrer dans l'ouverture, puis prenez le passage de gauche. Sautez jusqu'à la deuxième tête et laissez-vous porter pour atteindre la plate-forme qui se trouve tout en haut. Vous devez maintenant aller chercher la sphère magique bleue

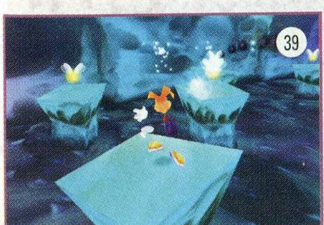

34







pour la ramener dans la salle principale. N'oubliez pas de récupérer les Lums. Lorsque vous aurez posé la sphère bleue, prenez le passage de droite pour récupérer la deuxième. Sautez sur la plate-forme mobile, puis accrochez-vous à l'anneau pour passer entre les deux parois (Photo 38). Passez directement sans chercher à vous accrocher puis avancez jusqu'aux chenilles et dégommez-les avant de récupérer les Lums (Photo 39). Récupérez la sphère qui se trouve au-dessus et ramenez-la dans la salle principale, pour ouvrir la bouche de la statue dans laquelle vous devrez passer. Tirez sur le cristal pour vous créer un nouveau chemin. Vous

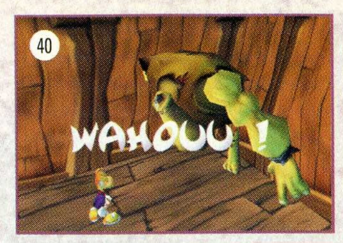


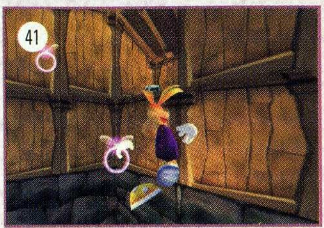
devez ensuite vous laissez glisser sur une pente sans que le monstre de ces lieux ne puisse vous attraper. Vous serez alors face au monstre qui vous lancera des plates-formes, qu'il faudra arrêter en tirant dessus. Le but de la manœuvre est de vous placer dans l'axe de ses tirs afin de pouvoir progresser sans problème. Il n'y a rien de bien compliqué dans cette manip, sauf que vous ne devrez pas vous précipiter si vous ne voulez pas recommencer trop souvent. Lorsque vous arriverez dans la salle du trésor, refusez de prendre le trésor afin de récupérer l'élixir de vie.



LES COLLINES AUX MENHIRS

Apportez l'élixir de vie à votre copain puis suivez-le (Photo 40). Lorsque vous arriverez dans la pièce avec les anneaux, servez-vous en pour atteindre la cage qui se trouve tout en haut, puis passez de l'autre côté de la porte pour l'ouvrir (Photo 41). Vous arrivez dans une zone où vous voyez une cage sur une petite plate-forme, à atteindre avec l'anneau. Vous pouvez récupérer





une autre cage en allant dans la cache de l'obus sur patte ; grimpez aux lianes pour l'atteindre. Prenez ensuite l'obus pour atteindre la sortie de ce niveau.

LA CANOPÉE

Vous allez vous faire courser par une grosse araignée qui vous posera quelques problèmes (Photo 42). Agrippez-vous sur les toiles qui se trouvent sur les parois pour récupérer les Lums, puis servez-vous de l'anneau qui se trouve au









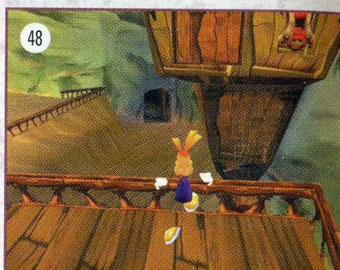
centre pour échapper à l'araignée. Vous devez atteindre la corniche qui se trouve juste au-dessus de celle par laquelle vous êtes arrivé. Lorsque vous atteignez dans la nouvelle zone, allez vers la gauche et dégommez le pirate qui se trouve au fond, puis allez sur sa plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui va libérer votre pote Globox (Photo 43). Placez-vous en face de la barrière électrique pour que Globox provoque un orage qui la fera disjoncter. Lorsque vous êtes en bas, placez-vous à côté de la petite plante verte afin que Globox fasse apparaître une plate-forme (Photo 44). Montez sur celle-ci et laissez-vous porter pour atteindre l'autre corniche. Une fois dessus, tirez sur le tronc qui a un pansement pour le faire tomber afin que Globox puisse vous rejoindre. Placez-le ensuite en face des flammes pour pouvoir passer, et préparez-vous à affronter un pirate qui vous attend sur la droite. Continuez d'avancer pour affronter un autre pirate et retournez chercher Globox pour qu'il vous ouvre la voie. Lorsque vous arriverez devant l'enceinte où se trouve une cage, sur la gauche en hauteur, placez-vous près de la plante pour que Globox la fasse pousser, puis sautez à l'intérieur pour passer le contrôle (Photo 45).

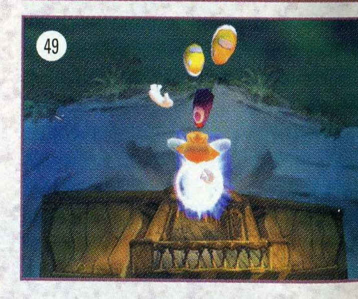




LA BAIE DES BALEINES

Lorsque vous arriverez, allez tout de suite sur la droite pour plonger dans l'aquarium afin de récupérer un Lums placé dans un coffre (Photo 46). Vous devez ensuite vous battre contre une grosse barrique, puis sauter pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve au-dessus de l'aquarium. Un peu plus loin, vous devez passer sous un filet pour récupérer des Lums mais prenez garde au poisson qui se trouve en dessous (Photo 47). Vous allez ensuite affronter un pirate sur un galion. Lorsque vous l'aurez éliminé, montez sur les tonneaux placés sur la droite afin de vous accrocher au filet qui vous permettra de sauter sur la grosse plate-forme. Vous devez ensuite tirer sur l'interrupteur qui se trouve en hauteur pour débloquer la sortie située au fond (Photo 48). Essayez ensuite de ne pas vous être écrasé par les tonneaux et récupérez tous les Lums. Vous devez juste après affronter un pirate, qu'il est préférable de ne pas trop approcher. Lorsque vous l'aurez terrassé, allez chercher un baril explosif pour faire sauter la porte, puis montez sur les palmiers pour attraper l'anneau (Photo 49). Vous arrivez alors devant une grande étendue d'eau dans laquelle vous allez plonger. Prenez l'ouverture qui se trouve à droite de la baleine (Photo 50). Lorsque vous arriverez à l'air libre, allez sur la droite pour arriver dans une pièce où vous devez tirer sur un interrupteur pour libérer la baleine. Montez ensuite sur l'obus pour aller casser la cage qui se trouve derrière la porte. Vous allez maintenant suivre la baleine en respirant les bulles qu'elle lâchera pour vous. Suivez-la jusqu'à ce que vous voyez un galion sous l'eau dans lequel vous devrez entrer, puis allez tout au fond pour ressortir (Photo 51). Lorsque vous arriverez dans la nouvelle zone, récupérez les Lums qui se trouvent à côté du filet sur la paroi, et attirez le pirate sous la chute d'eau pour le faire disparaître, puis cassez la cage qui se trouve au fond de la grotte. Montez ensuite tout en haut du mât pour attraper l'anneau, afin d'atteindre la cage cachée dans le poste d'observation (Photo 52).



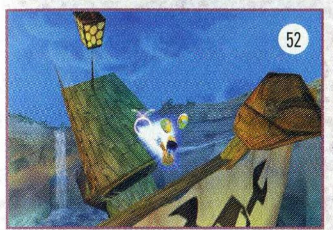






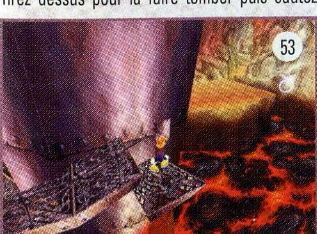






LE SANCTUAIRE DE PIERRE ET DE FEU

Vous allez arriver devant une tour avec un petit trampoline qui vous permettra d'y accéder. Sous le trampoline, se trouve une cage que vous ne pouvez pas atteindre pour le moment, mais nous y reviendrons plus tard. Tirez sur le pansement placé juste après les escaliers pour faire apparaître un anneau magique (Photo 53). Servez-vous en pour atteindre la petite plate-forme qui se trouve sur la droite, puis tirez sur le pansement à la base de la tour pour faire apparaître un autre anneau. Revenez sur la tour et servez-vous du deuxième anneau pour atteindre le Lums et le poing magique. Lorsque vous aurez récupéré ces items, continuez votre route en prenant l'ouverture qui se trouve derrière la tour légèrement sur la gauche. Juste après l'ouverture, affrontez le pirate, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une prune (Photo 54). Tirez dessus pour la faire tomber puis sautez





dessus. Pour vous déplacer dans la direction de votre choix, vous devez tirer dans le sens inverse. Maintenant, vous allez sauter dessus et revenir au tout début du niveau en passant devant la tour. Entrez dans la grotte qui se trouve tout au fond puis prenez une prune pour la jeter sur le pic sur la droite (Photo 55). Avancez puis prenez une autre prune et jetez-la sur le cylindre métallique de gauche, puis allez tout de suite en dessous pour la récupérer (Photo 56). Jetez-la alors sur le pic qui se trouve à droite et allez vite la récupérer. Vous devez ensuite vous placer sous l'ouverture qui se trouve sur la gauche, jeter la prune à la verticale et vous déplacer. Lorsqu'elle sera bien calée sous l'ouverture, sautez dessus pour entrer dans la grotte et allez casser la cage (Photo 57). Maintenant, il faut revenir dans la grotte où vous avez affronté le pirate et aller sur la gauche pour accéder à une autre petite grotte. Vous verrez un pirate que vous ne devez pas attaquer car il va vous servir de tremplin (Photo 58). Prenez la prune qui se trouve sur la droite, puis lancez-la lui sur la tête afin qu'elle rebondisse dessus









pour atteindre la cage juste au-dessus, dans le petit recoin. Maintenant, vous pouvez continuer votre route à partir de l'endroit où vous avez pris la première prune. Accrochez-vous ensuite à la toile d'araignée lorsque vous serez dessous pour avancer. Vous arrivez ensuite dans une petite clairière où vous devez utiliser la prune qui se trouve sur la droite pour vous déplacer sur la lave. Lorsque vous êtes sur la lave, allez sur la gauche en remontant le courant pour arriver sur un temple. Une fois à l'intérieur, sautez sur les deux premières plates-formes pour aller sur la droite, en prenant soin de ne pas vous faire cramer, puis sautez sur le cube et sur le pilier pour atteindre la cage qui se trouve sur la droite. Allez au point de sauvegarde qui se trouve en bas, puis tirez sur le mur pour le faire tomber. Tirez ensuite sur la stalactite pour qu'elle vous serve de plate-forme. Avancez jusqu'à l'autre cage et tirez sur la stalactite qui se trouve sur la droite pour l'atteindre. Allez jusqu'au point de sauvegarde, puis tirez sur les colonnes qui portent un pansement pour qu'elles tombent. Descendez ensuite en hélico sur les plates-formes qui se trouvent en contrebas, puis avancez jusqu'à une stalactite que vous devez faire tomber pour aller sur la plate-forme à gauche. Laissez-vous porter vers une nouvelle salle où se trouve une cage, sur la droite en hauteur, que vous pouvez atteindre en utilisant les blocs. Passez ensuite par en haut pour continuer jusqu'à une plate-forme qui se trouve dans la lave et qui vous servira à vous déplacer. Tirez sur les stalactites pour éviter de vous faire brûler, et une fois dans les escaliers, allez sur la droite et cassez les portes pour trouver une autre cage. Prenez ensuite la porte de gauche pour continuer votre route. Prenez l'obus pour avancer jusqu'à une porte sur laquelle il faut tirer pour qu'elle tombe. Récupérez ensuite les deux Lums avant de sauter dans le trou. Récupérez également la prune et servez-vous en pour descendre sur la lave. Sautez sur la première plate-forme que vous trouvez à droite, lorsque vous aurez éliminé le pirate qui vous tire dessus du haut de la passerelle. Prenez le couloir et allez à gauche à la sortie pour casser la cage à l'endroit où était le pirate. Maintenant, revenez en arrière et allez au bout des plates-formes pour trouver un passage avec un point de sauvegarde par lequel vous allez passer (Photo 59). Vous arriverez dans une grande salle avec une araignée qui se cache sans arrêt (Photo 60). Pour la toucher, il faut lui tourner le dos et pour cela, je vous conseille de vous placer devant un mur et de tirer pour la toucher. Lorsque vous l'aurez tuée, vous récupérerez une prune qui vous permettra de prendre l'accès au fond de la grotte. Vous allez vous retrouver à l'air libre, puis le sol va se dérober sous vos pieds. Vous devrez ensuite monter sur la prune et vous diriger de manière à ne pas tomber dans les trous de lave (Photo 61). Vous arrivez ensuite sur une chute avec des points de vie à récupérer et un Lums. Juste après, vous devez sauter dans le petit renfoncement pour récupérer un Lums, puis lorsque vous repartirez avec la prune, essayez d'aller le plus possible sur la gauche pour récupérer un Lums. Attention, vous avez dû entendre le bruit d'une cage que vous n'arrivez pas à voir. Pour l'at-











teindre, vous devez vous diriger sur la droite pour voir une petite ouverture (Photo 62). Ensuite, il faut rebondir sur les toiles d'araignée et vous y accrocher pour aller jusqu'à la cage (Photo 63). Vous devez ensuite sauter dans le vide et allez vers la droite pour récupérer la petite plate-forme qui vous emmène vers une autre zone. Vous arrivez alors sur une petite plate-forme, depuis laquelle vous voyez une autre plate-forme avec des chenilles et une boule lumineuse. Faites le ménage avant de descendre, puis prenez la sphère magique pour la jeter sur les autres plates-formes, afin de l'amener sur son socle. Lorsque vous arrivez au niveau de la prune, vous devez tirer dessus pour la ramener vers vous et l'utiliser pour passer de l'autre côté (Photo 64). Une fois de l'autre côté, vous devez poser la sphère sur le socle jaune, puis passer dans la petite ouverture qui a été montrée dans la scène cinématique. Vous revenez au même endroit que tout à l'heure et devez passer par l'ouverture qui se trouve au fond, en utilisant la prune pour y aller. Lorsque vous



serez de l'autre côté, montez sur la prune, et tirez sur les plaques qui se trouvent au fond pour vous créer une ouverture, puis rebondissez sur les plates-formes pour atteindre un toboggan. Au bout de votre glissade, un anneau magique vous attend, à ne pas rater car il vous permettra d'atteindre une ouverture en hauteur, qui vous ramènera dans la pièce principale (Photo 65). Placez la sphère bleue sur son socle, puis sautez sur la tête de la statue pour sortir du niveau.



LES CAVERNES DE L'ÉCHO

Vous devez trouver quatre interrupteurs pour ouvrir la porte qui se trouve dans la clairière. Pour commencer, allez tout droit puis sautez sur la plate-forme et sur celle de droite sans vous

64







occuper du pirate. Avancez, et lorsque vous aurez passé le gros arbre, retournez-vous pour récupérer un Lums (Photo 66). Sautez ensuite en direction de la maison qui se trouve en contrebas et tirez sur le pirate qui garde le premier interrupteur. Lorsque vous l'aurez éliminé, allez tirer sur l'interrupteur, puis revenez dans la première cabane pour tirer sur le bouton rouge qui fera lever les plates-formes dans l'eau, qui vous permettront de vous accrocher au filet placé sur la paroi. Continuez ensuite votre route pour arriver sur des plates-formes en suspension. Montez sur la première et laissez-vous porter le plus haut possible pour récupérer un Lums (Photo 67). Allez ensuite dans la cabane et tirez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte. Allez tout de suite sur la gauche après la porte pour trouver le deuxième interrupteur. Maintenant que vous êtes revenu au point de départ, allez dans la cabane activer le troisième interrupteur, puis sautez sur la plate-forme qui se trouve en face pour tirer sur le pirate (Photo 68). Une fois





69



74



75

éliminé, allez dans le trou placé derrière, puis plongez dans l'eau pour activer le dernier interrupteur. Lorsque vous reviendrez, prenez une prune et lancez-la sur le pirate afin de pouvoir lui monter dessus et vous accrocher au filet. Maintenant, prenez la porte qui se trouve dans le sol de la clairière. Lorsque vous serez en bas, prenez un tonneau, puis retournez-vous pour faire exploser la porte derrière laquelle se trouve une cage (Photo 69). Revenez ensuite prendre un tonneau et passez devant la torche pour voler au-dessus de l'eau. Arrêtez-vous au niveau du pilier car vous aurez une cage à casser et des Lums à récupérer (Photo 70). Servez-vous du trampoline qui se trouve sur la gauche pour grimper tout en haut. Prenez un tonneau pour continuer et suivez les Lums ; vous atteindrez la petite grotte qui se trouve tout en haut à gauche, et qui vous permettra de revenir dans la clairière des Fées. Allez jusqu'au pont et tirez sur la prune placée sur la gauche pour monter dessus. Avancez jusqu'aux toiles d'araignée



72

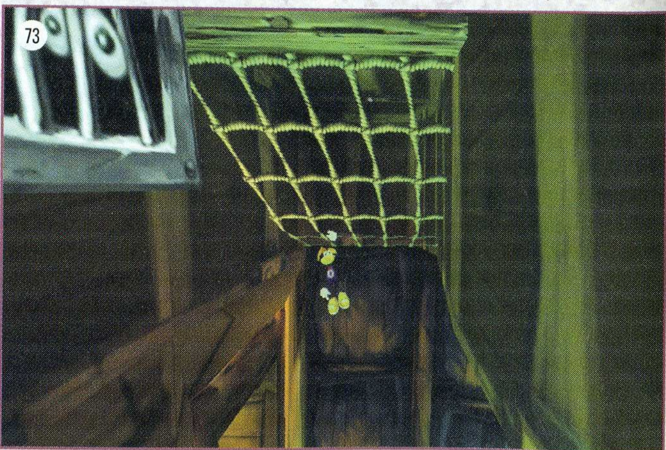
puis prenez les plates-formes qui se trouvent juste après la barrière. Accrochez-vous ensuite sur la toile d'araignée pour avancer, et tirez sur les monstres qui viendront sur vous. Servez-vous ensuite des anneaux magiques rapidement pour atteindre les plates-formes placées à l'autre bout. Lorsque vous arriverez sur la cabane, placez-vous sur la passerelle de droite pour que le pirate envoie un tonneau dessus, puis prenez l'ouverture qui se trouve dessous lorsqu'elle sera cassée. Une fois à l'intérieur, éliminez le pirate qui se trouve sur la droite, puis tirez sur la cage. Vous pourrez ensuite sauter dans le trou pour revenir dans le niveau initial. Vous devez maintenant vous débarrasser du pirate qui se trouve devant la porte (Photo 71). Attirez-le et sautez sur la plate-forme de gauche afin que ce dernier tombe dans l'eau. Prenez ensuite le baril et allez droit sur l'interrupteur placé tout en haut : il vous permettra d'ouvrir la porte. Essayez de sauter avant le crash, si possible. Vous devez maintenant vous servir du tonneau pour casser la cage qui se trouve en hauteur, en vous plaçant juste en dessous et en la jetant en l'air. Prenez ensuite un autre baril pour avancer dans la galerie (Photo 72). Vous arrivez sur un pirate qu'il est facile d'éliminer : il vous suffit de lâcher le tonneau pour qu'il se le mange en pleine poire. Prenez ensuite le filet qui se trouve sur la droite pour atteindre la cage au-dessus (Photo 73). Tirez sur le bouton rouge et faites le tour rapidement pour prendre un tonneau, afin d'avancer dans la galerie. Suivez alors les Lums pour vous accrocher au filet qui se trouve sur la



70



71



73



paroi, et allez tout de suite sur la gauche pour ne pas tomber dans l'eau. Prenez ensuite le tonneau pour atteindre la plate-forme à côté de la baraque et montez sur le toit pour récupérer la dernière cage de ce niveau (Photo 74).

LA GRANDE FAILLE

Vous devez à présent faire face à un épreuve de rapidité. Il n'y a pas grand-chose à dire, si ce n'est qu'il ne faudra pas que vous traîniez en route. Lorsque vous arrivez dans l'autre zone, vous devez monter autour d'une tour, et tout en haut, affronter un pirate (Photo 75). Activez ensuite l'interrupteur, puis montez au filet et servez-vous de la grue pour continuer votre chemin. Lorsque vous serez sur la grue, revenez un peu en arrière pour récupérer un Lums qui se trouve au bout. Ensuite, un bref moment d'accalmie : descendez en hélicoptère et tirez sur les barils qui tenteront de vous toucher (Photo 76).

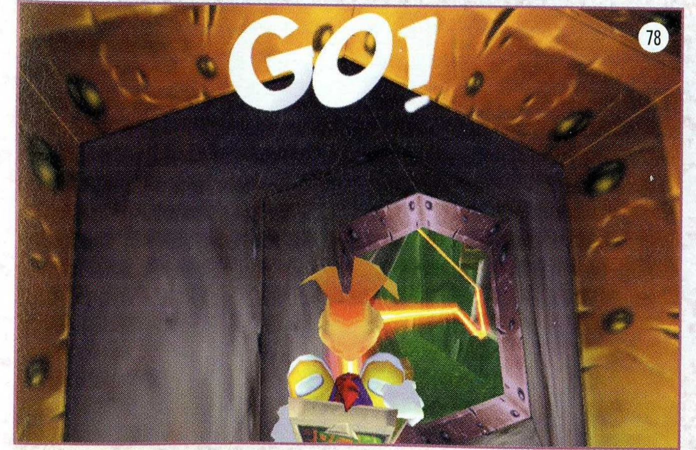




Récupérez la passerelle qui se trouve plus bas et qui vous conduira dans une grotte. Vous allez ensuite vous retrouver face à un pirate et vous faire bombarder en même temps. Ne tirez pas sur le pirate et laissez les bombes le détruire. Lorsque la grille qui se trouve sur la droite s'ouvrira (Photo 77), n'entrez pas tout de suite mais allez sur la gauche pour récupérer les dix Lums qu'il vous manque.

LE TOIT DU MONDE

Pour commencer, faites un saut dans le vide pour attirer le pirate, puis revenez sur la terre ferme. Asseyez-vous ensuite sur le siège et allez de gauche à droite pour éviter les obstacles et ramasser les Lums (Photo 78). Vous arriverez ensuite dans un bâtiment où vous commencerez par éliminer une grosse barrique (Photo 79). Avancez jusqu'à ce que vous voyez des tonneaux défiler devant vous. Prenez à gauche et la





première à droite pour trouver un filet qui vous permettra de monter. Vous arriverez dans une pièce où vous verrez un tonneau explosif sur la droite, que vous pourrez utiliser pour éliminer la grosse barrique, puis montez sur toutes les caisses de la pièce pour récupérer l'ensemble des Lums qui traînent. Prenez ensuite un tonneau et allez au fond de la pièce vers la gauche pour arriver sur une plate-forme volante, à emprunter pour passer avec le tonneau (Photo 80). Allez ensuite casser la porte qui se trouve de l'autre côté pour récupérer les items placés derrière. Continuez votre chemin pour tomber sur une autre barrique, et lorsque vous l'aurez éliminée, allez sur le haut des caisses pour récupérer tous les Lums qui s'y trouvent. Si vous avez récupéré l'ensemble des items depuis le début, vous devriez tous les avoir avant de prendre la porte qui se trouve au fond.







LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

Dès votre arrivée, allez tout de suite à gauche pour faire une course contre la montre (Photo 81). Ramassez tous les Lums que vous trouverez sur votre passage pour récupérer un tir plus puissant lorsque vous franchirez la ligne d'arrivée (Photo 82).

Lorsque vous reviendrez sur le ponton, allez tout droit pour arriver sur un filet où vous devrez affronter un pirate. Lorsque vous l'aurez terrassé, sautez sur la petite capsule qui flotte à la surface, et laissez-vous porter en tirant sur les fantômes qui tenteront de vous déstabiliser (Photo 83). Allez au point de sauvegarde, puis prenez garde de ne pas vous faire écraser par les tonneaux qui éboulent sur les passerelles. Accrochez-vous ensuite à l'anneau magique pour atteindre la fenêtre qui se trouve sur la droite. Avancez en vous servant des branches pour arriver sur une passerelle sous laquelle vous trouverez une cage (Photo 84). Utilisez l'anneau magique pour passer de l'autre côté afin d'atteindre le point de sauvegarde.

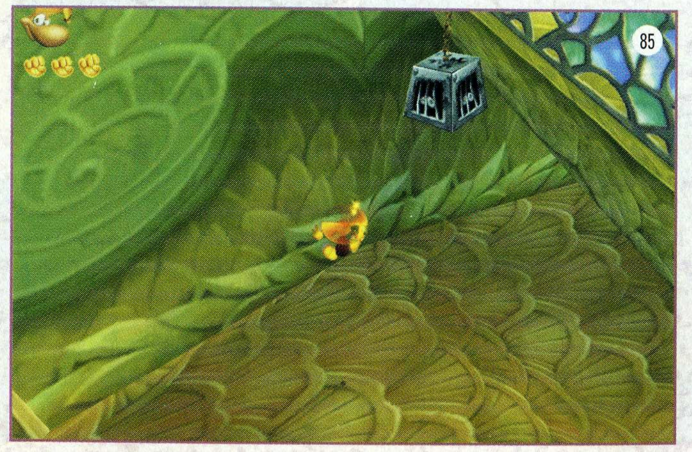
Lorsque vous serez de l'autre côté, vous pourrez récupérer des poings magiques, qui vous seront bien utiles pour affronter le pirate qui va apparaître. Dégommez tous les yeux qui se trouvent dans la salle suivante, puis avancez jusqu'à ce que vous voyez une cage placée en hauteur. Allez sur la passerelle et sautez de l'autre côté pour pouvoir la casser (Photo 85). Un peu plus loin, vous arriverez dans une salle avec plein de chenilles noires que vous devrez dégommer pour utiliser la grille qui se trouve sur la paroi du fond afin de poursuivre votre chemin. Vous verrez ensuite une cage derrière un vitrail, que vous pourrez casser une fois que vous aurez sauté de l'autre côté. Ne cherchez pas à prendre les Lums maintenant, vous les prendrez au retour car vous serez obligé de repasser par là. Continuez jusqu'à une salle où vous allez ramasser des Lums, puis sautez sur la plate-forme mauve qui se trouve au centre pour revenir en arrière. Tirez sur les tentacules pour les faire disparaître un bref moment, puis lorsque vous serez dans le trou, tirez rapidement sur la paroi placée au fond pour pouvoir passer avec la plate-forme (Photo 86). Vous devez alors changer de plates-formes jusqu'à









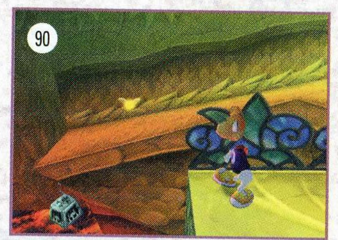



88


89



ce que vous tombiez en chute libre (Photo 87). Ensuite, sautez rapidement sur des petites plates-formes et tirez dans la foulée sur une cage qui se trouve au fond. Tâchez d'atteindre la passerelle sur la gauche en sautant au-dessus de la flamme. Ensuite, tirez sur le triangle pour faire apparaître une plate-forme qui vous permettra d'entrer dans l'ouverture placée de l'autre côté (Photo 88). Vous arriverez dans une salle avec une énorme plate-forme qui tourne sur elle-même. Le but est de passer de l'autre côté pour vous accrocher à la grille située sur la paroi. Lorsque vous serez sur la petite plate-forme, sautez en contrebas sur une autre plate-forme tournante pour atteindre la porte sur la gauche (Photo 89). Une fois devant la porte, retournez-vous pour tirer sur la cage qui se trouve au fond de la salle. Tirez ensuite sur le bouton pour ouvrir la porte, puis allez à droite pour tomber sur des bestioles noires. Lorsque vous les aurez éliminées, il faudra ouvrir une porte gardée par une tentacule. Sautez sur la gauche et tirez plein de fois pour l'ouvrir en grand, sinon vous ne pourrez pas passer. Lorsque vous serez de l'autre côté, tirez sur la cage qui se trouve sur la gauche, en contrebas (Photo 90). Avancez ensuite sur les corniches en prenant soin de ne pas être poussé par les parois. Il suffit pour cela de vous accrocher sur les rebords (Photo 91). Vous devez ensuite tirer sur le triangle avant d'utiliser les petites plates-formes pour avancer. Une fois dans la salle de sortie, ramassez les deux Lums qui se trouvent derrière les piliers, puis tirez sur la cage en visant la stèle (Photo 92).


90


91

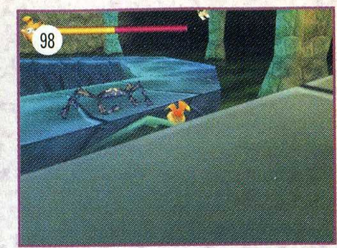

92

SOUS LE SANCTUAIRE DE TERRE ET DE LAVE

Vous allez hériter d'un nouveau pouvoir qui vous permettra de voler. Ne cherchez pas à tirer sur la cage qui se trouve au début de ce niveau à travers la grille, ça ne marche pas. Vous devez casser la paroi qui se trouve sous le point de départ et passer à travers l'ouverture pour atteindre la cage placée de l'autre côté (Photo 93). Maintenant, revenez dans la salle principale et passez par le haut en prenant soin de tirer sur tout ce qui bouge. Lorsque vous arrivez sur la plate-forme verte avec le point de sauvegarde, vous devez partir sur la droite. Il faut alors être très adroit et vous faire toucher le moins possible. Une fois posé sur une corniche, vous entendez le bruit d'une cage qui


93


94


98


99

95

se trouve en contrebas sur la droite (Photo 94). Vous arriverez ensuite sur une paroi que vous devez détruire et qui se trouve au sol. Volez au-dessus et tirez sur le bloc pour l'atteindre (Photo 95). À présent, volez en évitant les obstacles, mais surtout, prenez garde car dans le dernier tunnel qui mène au boss, vous verrez un couloir sur la gauche, où se trouvent deux cages (Photo 96). Une fois face au boss, vous devrez courir en sautant pour éviter ses tirs. Lorsque une toile d'araignée apparaît au sol, vous devez l'utiliser pour sauter et vous retourner rapidement pour tirer sur la stalactite afin qu'elle tombe sur lui.

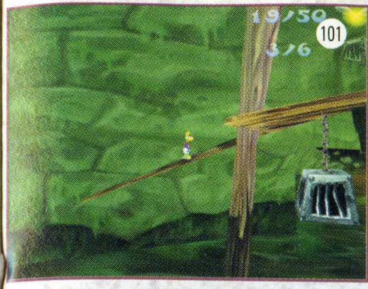

96

LE TOMBEAU DES ANCIENS

Descendez les escaliers puis allez sur la gauche pour casser une cage et tirer sur l'interrupteur qui ouvre la grille placée au fond (Photo 97). Une fois la grille passée, vous tomberez sur une araignée que vous pouvez esquiver si vous courez assez vite. Placez-vous sur le petit cube situé au bout pour lui tirer dessus tranquillement (Photo 98). Allez ensuite dans le trou pour activer l'interrupteur, puis remontez par la toile d'araignée. Utilisez les cubes pour grimper plus haut, et allez à gauche après la toile d'araignée pour arriver dans une grande salle où vous verrez un coffre sur la droite. Le but est de s'accrocher sur la toile qui se trouve au fond afin d'atteindre le sommet du mât à droite (Photo 99). Il faut aussi activer tous les interrupteurs avant d'entrer dans la dernière salle, pour pouvoir sauter sur les plates-formes qui se trouvent dans l'eau. Prenez la toile d'araignée placée au fond et sautez dans le trou lorsque vous serez en haut. Une fois en bas, tirez sur les engrenages pour faire lever la grille et sautez sur la capsule. Débarrassez-vous du pirate qui se trouve au fond et tirez sur le bouton pour arrêter provi-


100


97







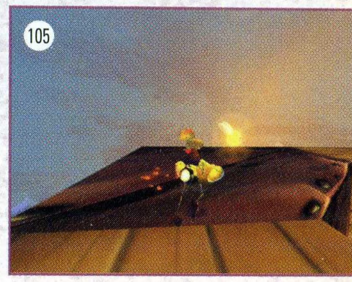
soirement le champ de force (Photo 100). Continuez d'avancer jusqu'à deux autres capsules qui vous serviront à naviguer, et tirez sur les boutons rouges pour désactiver les champs de force. Vous arriverez ensuite sur un baril qui vous servira à traverser la pièce (prenez soin de tout récupérer avant d'en sortir). Attrapez le tube qui se trouve tout en haut, à l'autre bout, pour vous retrouver dans une autre salle, où vous devez utiliser encore d'autre barils pour découvrir une cage sous un ponton de bois (Photo 101). Prenez ensuite la capsule qui se trouve dessous, puis avancez jusqu'à découvrir un anneau magique sur votre droite, que vous devez utiliser pour vous accrocher à la toile d'araignée sur la paroi. Montez sur la poutre, puis utilisez l'anneau pour atteindre l'autre côté, et montez le plus haut possible pour casser la cage qui se trouve en haut. Utilisez ensuite les anneaux magiques pour atteindre l'autre rive. Prenez la toile d'araignée, et tirez ensuite sur les engrenages pour ouvrir la trappe. Vous arrivez dans une grande pièce où vous devez dégommer un pirate assez coriace. Une fois éliminé, prenez le tonneau explosif et faites sauter la porte qui se trouve en haut à droite pour casser la cage placée derrière. Prenez ensuite l'anneau magique pour atteindre le filet, puis avancez jusqu'à ce que vous retrouviez votre vieux copain qui, cette fois-ci, ne vous fera pas de cadeau. Tirez sur les trois poutres en bois pour faire apparaître des interrupteurs, puis tirez dessus pour activer un champ de force qui fera trébucher votre ami. Lorsque ce dernier sera par terre, tirez-lui dessus pour détruire le boîtier qu'il a dans le dos.





LES MONTAGNES DE FER

Utilisez les anneaux magiques pour récupérer tous les Lums, puis entrez dans la bâtisse. Vous arrivez dans une grande salle où vous devez











tirer sur les interrupteurs qui tournent pour désactiver le champ de force placé au centre (Photo 102). Continuez votre route en éliminant quelques pirates, puis montez sur une pyramide de caisses pour trouver une cage sous



une passerelle (Photo 103). Allez ensuite vers l'interrupteur sur lequel vous devez tirer pour ouvrir la porte qui se trouve sur la droite, puis avancez jusqu'à ce que vous voyiez des cascades sur votre droite. Sautez dans cette direction pour atterrir sur des caisses et éliminez le pirate qui vous tire dessus (Photo 104). Cassez la caisse au passage, puis descendez le cours d'eau pour atteindre la nacelle de la montgolfière placée plus bas. Lorsque vous arriverez dans la nouvelle zone, montez sur la caisse et attendez qu'elle soit en l'air pour atteindre l'ouverture sur le dessus. Vous arrivez ensuite dans une pièce où vous commencerez par faire tomber le pirate. Ensuite, cassez la cage qui se trouve au fond, sans oublier de tirer sur la porte placée à droite pour libérer les petites bestioles. Servez-vous alors de la caisse pour atteindre le point de sauvegarde. Vous devez ensuite chevaucher un obus sur



pattes, avec lequel il faudra faire le tour des poutres si vous voulez récupérer tous les Lums (Photo 105). Suivez les flèches pour arriver dans une petite cour où vous devez passer sur deux interrupteurs afin d'ouvrir la grande porte du fond. Une fois dehors, allez vers les passerelles métalliques, puis accélérez et sautez pour passer de l'autre côté (Photo 106). Dirigez-vous ensuite sur la caisse pour récupérer un Lums et une prune, que vous devez ramener sur la berge pour aller chercher un Lums tout au fond (Photo 107). Prenez l'anneau magique qui se trouve sur la gauche pour monter sur la machine, puis avancez jusqu'à ce que vous preniez les commandes d'un bateau (Photo 108). Faites le tour des mines, puis revenez au point de départ pour récupérer le dernier masque (Photo 109).

LE VAISSEAU PRISON

Vous commencerez par faire un peu de toboggan où vous devrez récupérer des Lums pendant votre descente (Photo 110). Tirez sur les interrupteurs de loin, de manière à ouvrir les passages. Vous arrivez ensuite dans une salle de contrôle. Sortez et allez sur la droite, puis accrochez-vous sur la passerelle pour aller chercher un Lums (Photo 111). Vous affrontez un pirate une fois en bas de la passerelle ; pour l'éliminer, j'ai effectué des allers-retours en





tirant sans arrêt. Je ne pense pas que ce soit la meilleure méthode, mais ça a le mérite de fonctionner. Lorsque vous l'aurez dégommé, tirez sur l'interrupteur qui se trouve tout en bas et remontez dans la salle de contrôle pour monter sur un obus, afin de faire le tour de la salle. Récoltez tous les items avant de rejoindre la passerelle placée au fond. Maintenant, vous allez attaquer la phase la plus galère du jeu. Il va falloir slalomer à l'intérieur du vaisseau entre des poutres, et vous avez intérêt à posséder des nerfs d'acier. Au départ, suivez les boules rouges pour vous repérer, et une fois que vous sortirez du vaisseau et que vous essuierez des tirs de rayons laser, allez à gauche et montez pour prendre une autre ouverture (Photo 112). Vous devez ensuite passer à l'intérieur de la bâtisse et redresser la barre tout de suite après la deuxième lanterne.



De toute façon, à force de recommencer, vous aurez vite fait de vous en souvenir. Lorsque vous avez récupéré tous les Lums, il vous faut ressortir et pour cela, vous devez esquiver les tirs de rayons laser et aller dans le trou qui se trouve en face.

LA VIGIE

Lorsque vous êtes dans l'axe du robot, décalez-vous vers la droite et renvoyez-lui ses boulets en tirant dessus (Photo 113). Esquivez ensuite ses tirs et refaites la même chose pour le voir tomber à travers le grillage. Une fois en bas, achevez-le de la manière suivante : allez au fond d'un des deux couloirs pour récupérer des bombes (Photo 114), que vous devrez lâcher sur ses mains pour que ce dernier glisse dans la lave (Photo 115). Allez refaire le plein lorsque vous n'avez plus de bombes, puis faites gaffe aux missiles que vous avez aux fesses. Quand le niveau de la lave montera, attendez qu'il redescende pour aller chercher des bombes. Faites défiler entièrement le générique de fin pour avoir un petit jeu supplémentaire (Photo 116).

Captain Ta Race



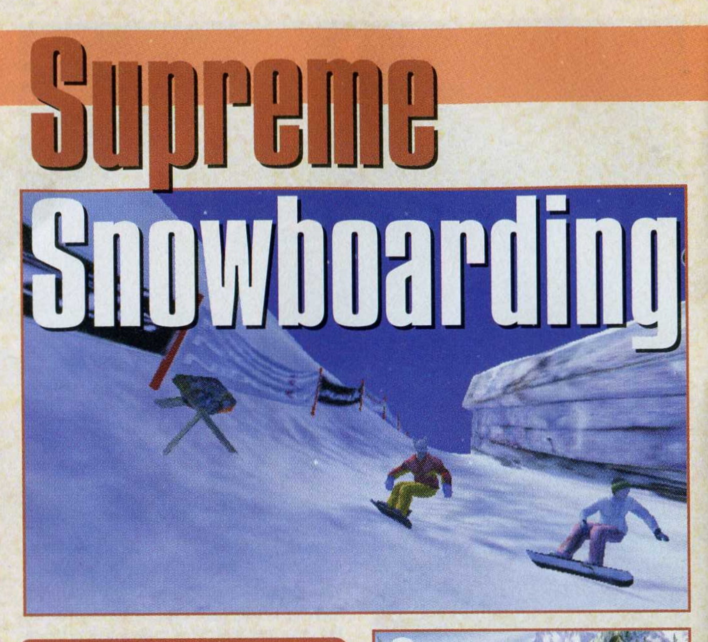






Supreme Snowboarding

Pour ceux qui ont la chance de posséder Supreme Snowboarding, voici quelques petites astuces qui vont vous permettre d'améliorer vos chronos et d'enfumer vos potes si vous avez la possibilité d'y jouer en réseau.



LES TEMPS DE LA RÉDAC SUR CE CIRCUIT

Forfait de Casque Noir pour cause d'ampoules aux pouces
1'35"09 Ivan
1'31"14 Ackboo
1'30"62 Elwood
1'30"42 Gana
1'29"60 Capt'ain Ta Race



LE CHOIX DU PERSO

Le perso le plus rapide est Keth et vous aurez vite fait de vous en apercevoir lorsque vous jouerez avec vos ghosts à planches égales (Photo 01).

LE CHOIX DE LA PLANCHE

Vous pouvez opter pour une planche souple qui vous permettra d'avoir une meilleure relance et une meilleure réception (Photo 02) ou une planche plus dure qui favorise la vitesse de pointe (Photo 03).

IMPULSIONS ET RÉCEPTIONS

Voici les deux techniques principales qui vous permettront d'améliorer vos temps.
Pour avoir le maximum d'impulsion, il n'est pas nécessaire d'appuyer longtemps sur le bouton de saut. Il vous suffit d'appuyer un court moment au point culminant d'une bosse pour avoir le maximum de détente. Lorsque vous appuyez longuement, cela vous permet d'effectuer différentes figures de style. Lorsque vous cherchez à faire un chrono, n'effectuez pas de figure car vous serez automatiquement ralenti.
C'est lors de la réception que vous allez gagner de la vitesse, il vous suffit pour cela de vous pencher en arrière pour repartir plus vite. Selon la dureté de la planche que vous avez choisie, vous pourrez prendre plus ou moins d'inclinaison. Faites plusieurs essais avec différentes planches afin d'avoir un bon feeling pour optimiser cette technique au maximum.



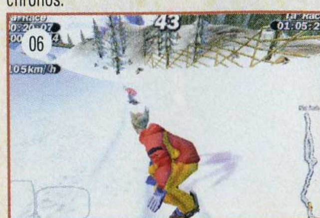
LE VILLAGE EN MODE EASY

Comme toute la rédac s'est collée sur ce circuit, nous allons vous détailler toutes les parties importantes qui permettront d'améliorer vos chronos.

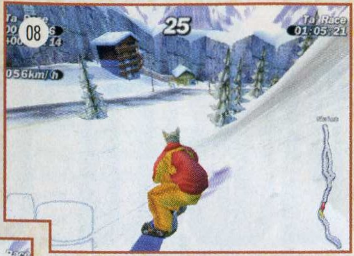














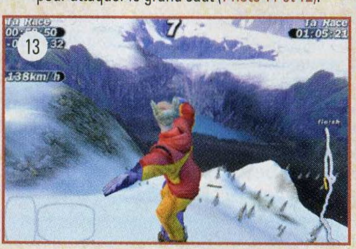


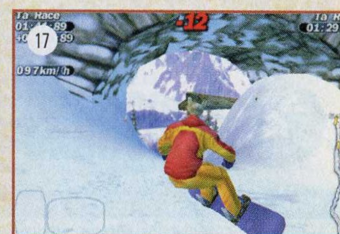
Pour commencer, prenez le chemin de gauche en restant sur la neige près de la partie goudronnée (Photo 04). Lorsque vous arriverez au fond, vous devrez prendre le virage de droite sans perdre trop de vitesse en passant près du caillou (Photo 05). Passez ensuite au-dessus de la route mais ne sautez pas, sinon vous irez trop loin et vous aurez du mal à récupérer la trajectoire (Photo 06). Maintenant, passez entre les deux sapins qui se trouvent au-dessus de la bosse (Photo 07). Prenez une impulsion à la base ou à son sommet si vous avez une bonne vitesse. Si vous arrivez avant la bosse suivante, vous devrez vous pencher un maximum en arrière pour faire un super saut. Serrez ensuite sur la droite pour passer entre le lampadaire et le sapin afin d'arriver au moins à cent sur la partie goudronnée (Photo 08). Juste après, négociez le virage à gauche dans lequel vous devrez sauter et bien vous réceptionner en arrière pour monter au moins à cent vingt (Photo 09). L'idéal est d'arriver à cent trente. Allez ensuite tout droit pour arriver sur une petite bosse qui vous fera bien décoller. Penchez-vous un maximum en arrière avant d'attaquer la grande bosse suivante (Photo 10). Une fois de l'autre côté, passez à droite du sapin en le frôlant au maximum, puis dirigez-vous légèrement vers la gauche pour attaquer le grand saut (Photo 11 et 12).

Vous devez atterrir au milieu de cette descente mais ne vous penchez pas trop en arrière car sinon vous irez tout droit à la gamelle (Photo 13). Lorsque vous arriverez en bas, vous verrez une petite bosse sur laquelle vous devrez prendre une impulsion pour aller le plus loin possible en vous réceptionnant en arrière pour pouvoir reprendre de la vitesse avant le pont (Photo 14). Devant le pont, prenez une petite impulsion pour aller le plus loin possible légèrement à gauche des sapins (Photo 15). Évitez la poudreuse afin de garder le maximum de vitesse. Reprenez une petite impulsion pour arriver à fond sous le pont (Photo 16) et redressez-vous légèrement pour vous replacer dans l'axe de la pente sinon vous risquez de finir encastrer dans les sapins en contrebas (Photo 17). Il ne vous reste plus maintenant qu'à faire un joli saut pour finir en beauté juste avant la ligne d'arrivée (Photo 18).

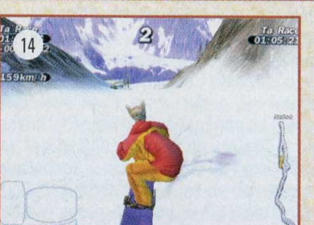
Capt'tain Ta Race

















LES CHEATS

Voici quelques cheats que vous devrez taper en cours de partie et qui vous permettront d'obtenir différentes choses.

LEE .... Toutes les pistes
OPE .... Jouer avec un nouveau personnage
AJA ...... Si vous voulez modifier une piste.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Perdu dans la jungle du jeu ? Immobilisé par le maître-puzzle ? Cerné par l'armée ennemie, ou peut-être obligé d'errer dans les couloirs sans fin d'un château ? Qui n'a pas connu cela ? Résoudre la crise ne tient souvent qu'à peu de choses : une explication, un mot de passe, un indice... Et hop ! c'est reparti. Aider les joueuses et joueurs bloqués à trouver la clef, « En Détresse » est prévu pour ça, justement. Alors, posez vos questions ludiques et répondez aux aventuriers et aventurières en difficulté. Contact : Joystick, En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

? Questions

MIGHT & MAGIC 7

- Dans la carrière de sorcier, pourriez-vous m'indiquer ce que je dois faire pour assembler le golem, afin de passer la première promotion de sorcier dans Might and Magic VII, et où se trouvent ses diverses parties ?
- Comment dois-je faire pour la quête du voleur ? Je n'arrive pas à voler le vase chez le seigneur Markam (y a-t-il un problème de timing ?)
- Où se trouvent exactement, les trois tableaux à rapporter à Visconti de Tatalia ? Je vous serais éternellement reconnaissant pour vos réponses. Merci.

Réf. : N°11201, Azacreel

HOPKINS FBI

Je rencontre présentement quelques difficultés dans Hopkins FBI. J'en suis au moment où Hopkins a ressuscité son amie Samantha, une fois qu'ils ont ouvert l'accès au tunnel qui conduit à Bernie Berkson. Comment faire pour éviter de se faire tuer par Berkson, quand Hopkins rentre dans le tunnel ? Je suis arrêté depuis un mois à cet endroit. Merci à tous, d'avance.

Réf. : N°11202, Philippe

PRINCE OF PERSIA 3D

Je suis coincée dans Prince of Persia 3D depuis quelque temps et j'espérais trouver quelque chose dans la soluce de ce mois-ci, mais malheureusement, ce n'est pas le cas. Je suis coincée dans le deuxième niveau, où un meuble semble devoir être poussé pour passer de l'autre côté, mais le pauvre prince n'est visiblement pas assez fort, et je ne trouve pas d'autre endroit par où aller. Aidez-moi s'il vous plaît, ça fait un bail que je suis coincée là-dessus et j'aimerais bien pouvoir continuer un jour. Merci mille fois d'avance.

Réf. : N°11203, Steph.

QUEST FOR GLORY

Mon problème est que je n'arrive pas à me rendre sur l'île de l'hydre. Le pêcheur refuse de m'y emmener. Que dois-je faire ? D'avance merci ! !

Réf. : N°11204, Alain

VERSAILLES

Voilà, j'ai recommencé Versailles pour la deuxième fois, et je reste bloquée au cinquième niveau. Je ne sais pas quoi faire avec l'échelle et le rideau. J'ai déjà essayé de parler (mais il ne veut rien savoir) au cardinal de Bouillon, car l'indice est : « Mieux vaut regarder où l'on met les pieds avant de se confesser ». En plus, je ne sais pas où est le confessionnal. J'ai : petites clés (1, 2, 3), partition, papier (vierge, « elle aurait pu être tachée d'encre »), gravure, bougie, fausse esquisse, pamphlet sur l'architecture, pamphlet sur la religion. Que dois-je faire ? Je ne trouve pas monsieur Bontemps. Merci d'avance.

Réf. : N°11205, Jessica

MECHWARRIOR 3

Dans la campagne solo de MECH 3, je me fais systématiquement allumer dans la mission où il faut attaquer une base Smoke Jaguar, en pleine banquise. Il s'agit de la mission où, à cause d'interférences sur les systèmes électroniques de bord, l'affichage du paysage est dans des couleurs bizarres très « disco ». Je n'arrive pas à aborder sur l'île, et si je fais mine de me diriger vers mes B.O.M. pour réparer, une lance de Mechs lourds du clan Smoke Jaguar me transforme en ferraille fumante. Mayday ! Mayday ! Merci à mes frères de la sphère intérieure.

Réf. : N°11206, Capt. Krab



Réponses

BLACK DAHLIA

Réf. : N°10605, Dominique

Je ne pense pas que tu aies à plier la carte d'invitation de Von Hess. Elle sert juste à fournir la solution du puzzle qui ouvre la porte principale du club du Corbeau (le cheat code pour passer est TRIANGLE, en Qwerty). Pour la mère de Santini, tu dois avoir vu Merylo et avoir examiné les indices, en particulier les journaux ayant emballé les bouts de cadavre pour les dates tachées de sang. C'est là que tu apprends le nécessaire sur Angelo Santini et sa mère. Comme la dernière page de journal qui t'intéresse est en possession de Winslow, va le voir et parle-lui de Von Hess, Pensky, et des indices manquants. Là, normalement, tu dois pouvoir aller rencontrer la mère d'Angelo dans l'appartement d'Angelo. N'oublie pas de fouiller la chambre de ce dernier pour trouver une photo.

Momo

FINAL FANTASY 7

Réf. : N°10903, JJR le fou

Salut JJR, je perçois comme un problème dans le début de ta question. En effet, il n'y a que 4 mégas matérias : la verte, la jaune, la rouge et la bleue.

- On trouve la 1re dans les montagnes de Corel (au réacteur) où tu dois stopper un

train. Si tu réussis, tu la recevras, mais si tu échoues, il se peut que tu ne puisses pas finir le jeu.
- On trouve la 2e en repoussant une attaque de la Shinra au Fort Condor.
- On trouve la 3e à Junon en coulant un sous-marin Shinra.
- Enfin, on trouve la 4e au village de la fusée (on ne l'obtient qu'en trouvant le code dans la fusée, qui est : [OK], [Changer], [Annuler], [Annuler]), qui donne Bahamut Zéro quand on a les deux autres Bahamut. Si tu parles des matérias maîtres, sache qu'il n'en existe que trois, qui s'obtiennent en battant l'arme Emeraude ou en touchant les mégas matérias en possession de toutes les matérias d'une même couleur au Niveau maître (seulement pour les vertes, les rouges et les jaunes).
- Pour les armes, si tu veux espérer les vaincre, il faut posséder les objets suivants au niveau 4, ou maître : « Invocation Chevaliers de la Table Ronde » (île cachée au nord-est, accessible avec un chocobo doré), une matéria de commande « Invocation-W » (Battle Square, 64000 pts), une « Basket » par personnage (accessoire gagné aux courses de chocobos classe S), une matéria de commande « Mimer » par personne (grotte continent Utaï, chocobo vert), un « Phénix » au niveau maître et une matéria de soutien « Attaque Finale » (gagnée aux courses de chocobos classe S). Attention, c'est en faisant des paris que l'on gagne les trucs du Chocobo Square.
- Maintenant, tu mets tous tes persos à 999 MP et 9999 HP, tu mets Phénix et Attaque Finale sur un, Invoc.-W et Ch. de la T. R. (couplé avec Absorption HP) sur un autre, et surtout, n'équipe aucune « contre-attaque » sur un de tes personnages. L'Arme Rubis et Emeraude possèdent respectivement 800000 HP et 1000000 HP, ainsi qu'une contre-attaque qui tue directement l'adversaire lorsqu'elles sont mal en point. Il faut donc les tuer le plus rapidement possible. Voici la marche à suivre :
- Pour l'émeraude, tu invoques en double tes Chevaliers, puis tu mimes, sans arrêt. Si elle tue tout le monde avec son attaque ultime, Phénix s'en occupe, tu fais un Mégalixir sur la bande et recommences le cycle. Normalement, elle meurt à la cinquième double invocation, si tu as un bon niveau magique.
- Pour l'arme Rubis, tu fais un petit combat avant et tu « suicides » les deux personnages de ton groupe les plus faibles magiquement (sauf Cloud bien sûr). Ce sont ces deux-là qu'elle « sablera ». Sur le restant, tu mets C.T.R. (couplé avec Absorption HP), Phénix couplé avec Attaque Finale, 1 Basket, 1 Mimer, et Bahamut zéro couplé avec Quadruple magie (qui, malheureusement, ne fonctionne pas avec les Chevaliers). Tu utilises ce dernier sur l'arme, puis, quand elle sort ses tentacules, tu utilises C.T.R. doublé sur ces derniers, tu mimes tout le temps et ça devrait se passer sans problème. Ne l'attaque que lorsque tes trois persos seront ressuscités grâce à Attaque Finale. Avec 255 en magie, en 8 ou 9 coups, elle devrait crever comme une bouse.
Chacune rapporte 50 000 AP (choisis bien les matérias facultatives que tu feras augmenter), l'émeraude rapporte trois matérias maître chez le gars de Kalm, le rubis un chocobo doré (pas très utile maintenant). Tu peux aussi apporter à ce gars l'objet que tu obtiens en faisant Trans sur le bateau fantôme dans le tunnel sous-marin de Junon, il te donnera un petit quelque chose.

Fabien, Ours brun, le maître Jedi, Vomito

DUNGEON KEEPER 2

Réf. : N°11001, Skeletor

Cher Skeletor, étant un Keeper moi aussi, permets-moi de te fournir quelques conseils pour être encore plus méchant et machiavélique, comme ça tu pourras mettre le grappin sur les trois princes. J'avoue qu'ils m'ont aussi donné quelques soucis. Mais avec un peu d'expérimentation, mon sorcier favori a trouvé, lui, la bonne formule. Il faut que tu appliques le principe « lavastop ». Ce puissant principe arrête toute saleté de prince trouillard en fuite, sans l'abîmer, et il peut toujours piailler ! Surtout, n'attaque pas les princes ou leur escorte au début. Crée un chemin de ceinture en ponts de pierre autour de ton domaine pour exploiter les blocs d'or en face de la lave. Une fois la carte un peu explorée, tu remarques (si besoin avec le sort de vision) que chaque prince et son escorte tourne sur un trajet précis. Ce trajet passe en plusieurs endroits par des ponts de pierre enjambant le lac de lave. Sur le passage des princes, en cherchant bien, tu vas trouver au moins deux petites « îles » d'une seule case entourées de lave et reliées par des ponts de pierre au reste du complexe ennemi. Applique maintenant le prince-ipe « lavastop ». Choisis le prince qui se balade le plus au sud. Repère l'île où tu vas isoler le prince seul. Quand le prince et son groupe seront loin, construis rapidement un tronçon de passerelle pierre reliant le pont ennemi à ton domaine et balance à la jonction un de tes lutins... Il va s'empresser de capturer le tronçon de pont ennemi, que tu t'empresses de vendre aussitôt puisqu'il t'appartient ! Ah, ah, les princes n'ont pas de bottes ignifugées... Quand la tête à claques rapplique, vends vite fait le tronçon reliant sa passerelle à ton donjon, comme ça, il ne risque pas de venir t'attaquer et t'obliger à le blesser, ce qui donnerait l'alarme aux frères. À son prochain passage, tu rachètes juste derrière lui le deuxième tronçon de liaison. Voilà ton prince, tel Napoléon, exilé sur son île. En même temps, il faut harceler les arrières de l'escorte princière et liquider, un par un, les soldats ennemis attardés. Pour ça, incarne-toi dans un de tes monstres ignifugés les plus forts : une Salamandre au moins niveau 6, qu'il faut soigner régulièrement. Pendant ta petite guerre d'escarmouches, boucle tes autres monstres qui passent la lave, dans une pièce avec porte, pour qu'ils n'attaquent pas tout seuls l'un des princes exilés. Pour le dernier prince, tu peux l'isoler ou lui tomber dessus avec ton bataillon de choc favori. Isole au moins deux princes, avant d'attaquer le dernier. Fais des sauvegardes régulières. Une fois toutes les escortes liquidées et les princes coincés, occupe-toi d'un prince après l'autre. Construis une passerelle vers une île, attaque le prince jusqu'à ce qu'il soit vaincu et collé en prison. Invite ton nouvel ami à visiter la salle des tortures ; tu peux enfin passer au lessivage de cerveau princier. Attention, coriace ! Il faudra le soigner avec des sorts, ou le nourrir avec des poulets pendant la séance de persuasion, sinon il crèvera sans se mettre à ton service. Après ça, c'est du tout cuit. Plus qu'un épisode à passer, et tu verras la super vidéo de fin. Bonne chance.

Chris, PatRiot

THE NOMAD SOUL

Réf. : N°11006, Apolonia

Chère Apolonia, ce que tu dois faire est simple. Répare d'abord le Sneak que tu as trouvé sur le corps de la morgue. Il faut le faire chez l'électricien d'Ackbar, dont tu obtiendras le nom auprès du policier aux cheveux blancs. Tu peux maintenant aller voir Den et avoir la carte de police. Entre dans le bureau, pique la clé de son appartement, puis va à l'appartement. Là, tu ouvriras le coffre-fort (pousse le tigre d'abord) avec le code, qui est bêtement l'année de mariage de Den. Ça y est, tu es en possession de la carte d'accès qui te permettra d'ouvrir la fameuse porte aux barres. Bon courage pour la suite.

Jean-Luc, Omega

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Pour marquer le passage à l'an 2000, votre rubrique Jeux Crack va évoluer. Rassurez-vous, elle sera toujours consacrée aux trucs, patches et autres bidouilles destinés à faciliter les jeux sur PC, mais sa formule risque de changer. Pour l'instant, ne nous envoyez plus d'astuces, codes... ou solutions de jeux, merci. Par contre, nous sommes preneurs de toute suggestion, critique, idée d'amélioration, de présentation sur la rubrique. N'hésitez pas... Donnez-nous votre avis sur ce que doivent devenir les Jeux Crack, sur ce que vous aimeriez y trouver.

Pour nous écrire :
Jeux Crack 2000,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.

XGAMES PRO BOARDER

Une petite astuce cool pour améliorer vos scores dans la démo de Pro-boarder. Même si c'est pas tellement apparent, on peut choisir sa planche selon l'épreuve et comme le snowboard par défaut est un modèle polyvalent (moyen partout), ce truc améliore immédiatement les perfs. Avec du matériel bien adapté, vous aurez de meilleurs scores. Quand vous êtes au menu de choix du rider, on voit votre surfeuse (ou surfeur) la planche à la main. Cliquez sur la petite flèche juste au-dessus de la planche pour choisir votre planche. Pour les malades, prendre une planche la plus courte possible (planche freestyle). Si votre trip c'est le freeride et la poudreuse, prendre une planche la plus longue possible. Bon ride et vive la neige.

Tina B.

DRIVER

Voici d'autres astuces pour la démo de Driver (et peut-être la version complète). Il faut aussi aller dans le répertoire et éditer (avec le Notepad) le fichier Mission661.dms. Dans ce fichier, comme l'a indiqué Lord Black dans Joystick 109, vous pouvez changer plein d'options.

- Pour changer les conditions climatiques, il faut rajouter les lignes Night et/ou Raining et/ou Lightning, sous la ligne « FelonyBarld 195 ».
- Pour continuer la mission, même si vous avez semé le flic, il faut supprimer la ligne : MissionEnd.
- Pour changer de bagnole, il faut changer le nombre après « PlayerCarType » (nombre entre 0 et 17, mais 15 plante). Comme caisses sympas, il y a le pick-up (n°2), le taxi (n°13), la voiture de flics (n°10) et les voitures de sport (n°16, 17).
- On peut aussi enlever la voiture de police, en remplaçant, à la quatrième ligne avant la fin, le « cops - off » par « cops-on ».
- Enfin, si vous voulez une vraie poursuite, avec plusieurs voitures aux trousses et des barrages sur les grands axes, alors il faut renommer temporairement le fichier « mission661 » en « mission662 » et renommer le fichier « mission336 » en « mission661 », et renommer le fichier « mission662 » en « mission336 ». Vous pouvez aussi effectuer cette manip avec « mission46 » ou « mission346 » pour encore plus de missions.

François

AGE OF EMPIRES 2 : AGE OF KINGS

Voilà, je croyais que tout le monde le savait, mais ce n'est apparemment pas le cas, alors si ça peut aider, je veux bien dire aux joueurs d'AOEII que quand ils ont une ferme épuisée, ils doivent appuyer sur la touche «;» pour sélectionner le paysan glandeur (ça normalement, vous devriez déjà le savoir) et là, y a plus qu'à cliquer avec le bouton droit sur la ferme abandonnée pour que le paysan la reconstruise automatiquement. C'est beaucoup moins chiant et beaucoup plus rapide. Mais c'est toujours un peu embêtant quand même.

Sambolino

MECHWARRIOR 3

Vous voulez quelques astuces pour MECH 3 ? Oui ? (on va dire que vous n'avez pas dit non). Ce jeu a beau être plus facile que les précédents volets de la série, un peu d'aide n'est pas à dédaigner, surtout quand on démarre. Les conseils suivants feront de vous, un guerrier Mech accompli :

- Visez toujours la même partie du Mech ennemi. Concentrez votre tir (option tir groupé) sur la même jambe. Un engin ennemi unijambiste est automatiquement considéré comme détruit, alors que rien n'empêche l'adversaire de se battre avec un ou deux bras en moins.
- Si vous utilisez un Mech doté de missiles longue portée, voici un truc facile, qui montre l'imbécilité de l'I.A. des Mechs adverses. Débrouillez-vous pour que le Mech ennemi se retrouve derrière un obstacle pas trop élevé (montagne, batiment, etc.). Restez derrière l'obstacle. Si l'obstacle est assez large, l'ennemi sera incapable de le contourner ! Verrouillez au travers de la montagne les missiles sur l'ennemi (la croix de visée devient rouge). Vous n'avez plus qu'à rapidement viser le ciel par-dessus l'obstacle et faire feu. Vos missiles iront s'écraser sur l'adversaire après une belle courbe parabolique. Répétez jusqu'à épuisement des munitions. Si votre machine est équipée de jumpjets, utilisez-les pour sauter sur une montagne, un immeuble. Utilisez maintenant la stratégie de lancements de missiles en aveugle, comme les ennemis ne savent pas utiliser leurs jets !
- Quand vous modifierez vos Mechs, essayez de placer les armes dans le torse plutôt que dans les bras, surtout avec les engins légers. Un bras est si vite perdu ! Embarquez le maximum de radiateurs si vous utilisez de l'armement énergétique. Le meilleur type de radiateur est le radiateur double du Clan. Placez les radiateurs dans les jambes comme cela, ils refroidissent mieux quand vous aurez les pieds dans l'eau (rivière, mer).
- Un truc pour tirer sur l'ennemi en vous enfuyant (trouillard !) : tournez le torse de votre Mech à bloc, vous avancez en crabe... À présent, déplacez la tête du pilote dans la direction où vous avez tourné le torse (Alt + 4 ou 6 selon). Voilà, vous regardez derrière vous et pouvez tirer uniquement avec les armes portées par le bras que vous avez derrière le dos.

MadCat

OUTCAST

Je salue tous les fans d'Outcast ! Voici quelques astuces qui vous aideront sûrement. Éditez « outcast.ini » dans le répertoire du jeu (Outcast\oc\outcast.ini) avec Wordpad par exemple.

- Cherchez le paragraphe [Dragon], vous trouverez :
Dragon- health = 50000.000000. Remplacez 50000.000000 par 01000.000000 pour que le dragon de l'Okaar soit très facile à battre.
- À présent, cherchez l'entrée [SpikeFish], vous trouverez :
Damage-of attack = 5.000000. Remplacez 5.000000 par 0.000000 pour que les piranhas du Shamazaar deviennent inoffensifs.
- Trouvez l'entrée [Sharks], vous y lirez :
Damage- of attack = 50000.000000. Remplacez 50000.000000 par 00000.000000 pour que les requins de l'Okasankaar deviennent inoffensifs.
Allez au paragraphe [WeaponMerchant], vous y verrez :
m - health=50.000000. Remplacez 50.000000 par 01.000000 pour que les trousses de secours ne coûtent plus que 1 zorkin.
- Tout comme Capt'ain Ta Race, je suis resté coincé dans l'antre de l'ACHONDAR. Impossible d'ouvrir cette p@!#&$ de grille. J'ai finalement essayé un truc un peu simpliste. Il suffit d'entrer dans l'antre (la grille se ferme), courir, appuyer sur les boutons d'ouverture, s'emparer de la clé et ressortir SANS TUER L'ACHONDAR (c'est Voynet qui va être contente !). Il faut courir vite et en zigzaguant, car visiblement, il y tient à sa clé, le bestiau... Inutile dans un sursaut vengeur, de retourner dans l'antre du monstre pour lui expliquer notre point de vue. On reste coincé dans la grotte après le décès prématuré dans la fleur de l'âge, de la bête.

Mat Hieu, Stephane

MIGHT AND MAGIC 7

Un truc pour ce super jeu : si vous voulez gagner énormément de points d'expérience, appliquez les instructions suivantes :
- Tuez un ennemi puissant qui rapporte beaucoup de points d'expérience.
- Au lieu de fouiller son cadavre, lancez dessus un sort de paralysie.
- Maintenant, ressuscitez-le (il devrait être très faible) et tuez-le à nouveau.
- Répétez à volonté la manœuvre.

Half-Alien

FIFA 2000

Voici une astuce pour tous ceux qui, comme moi, n'aiment pas perdre.
Lors d'un match contre l'ordinateur, prenez le contrôle de l'équipe adverse, puis sortez leur gardien jusqu'au milieu du terrain. Redonnez ensuite le contrôle de l'équipe à l'ordinateur avant que le gardien rentre dans ses cages. Le gardien reste alors en milieu de terrain, laissant les cages parfaitement vides. Il ne vous reste plus qu'à tirer de loin pour gagner.

Sir Fox

FREESPACE 2

Cheat codes pour la VF du jeu. Pendant une partie, tapez d'abord www.freespace2.com. La fenêtre de messages, affichez alors l'inscription suivante « Cheats actived ». Ensuite les combinaisons de touches suivantes vous donneront plein de nouvelles possibilités. Maintenez « ~ » (caractère tilde) et pressez sur :

C	Pour envoyer des messages aux ennemis
Maj C	Présence de contre-mesures sur tous les vaisseaux on/off
K	Détruire la cible
Maj K	Détruist le sous-système dans la ligne de mire
Alt K	Vous prenez 10 % de dégâts
I	Invulnérabilité
Maj I	Active/désactive l'invulnérabilité de la cible
0	Moteur physique type Descent on/off.
Maj W	Armes illimitées pour tous les vaisseaux, y compris le vôtre
W	Armes illimitées pour votre vaisseau seulement
G	Tous les objectifs principaux sont atteints
Maj G	Tous objectifs secondaires, objectifs bonus sont atteints
9	Défilement vers l'avant parmi les armes secondaires
Maj 9	Défilement vers l'arrière parmi les armes secondaires
0	Défilement vers l'avant parmi les armes principales
Maj 0	Défilement vers l'arrière parmi les armes principales
R	Envoie un ordre de réarmement au vaisseau cible

Note : lorsque vous avez utilisé un cheat code, vous ne pourrez pas accomplir victorieusement la mission en cours, à moins de vous rendre dans une mission simple et d'activer le code de munitions illimitées. Abandonnez la mission simple (même non terminée) et retournez à la campagne. Vous avez désormais des munitions illimitées, et pourrez tout de même poursuivre la campagne.

James Light Jedi

SYSTEM SHOCK 2

Au cours du jeu, appuyez sur la touche «:» (« deux points »en clavier AZERTY) ou «;» (point virgule, en clavier US) pour faire apparaître la ligne de commande. Entrez alors l'un des codes suivants, puis validez avec la touche Entrée :

PSI_FULL	Points PSI au maximum
QUICKLOAD	Chargement rapide
QUICKSAVE	Sauvegarde rapide
SHOW_VERSION	Affiche le numéro de version
UBERMENSCH	Stats maximales

Aurélie

DARKSTONE

Truc pour la version française ou originale du jeu :
Si vous trouvez que la partie engagée tourne au tragique, ce n'est pas grave. Recommencez une nouvelle partie en mode un joueur. Dans « choisissez vos champions », vous apercevrez vos anciens personnages dans la fenêtre de gauche. Sélectionnez-les pour les introduire dans une nouvelle partie, et, miracle ! vous recommencez une partie toute fraîche avec des persos aux caractéristiques correctes c'est-à-dire avec tous leurs anciens niveaux et tous les objets qu'ils possédaient. Le seul inconvénient est que si vous possédiez des artefacts indestructibles, ceux-ci auraient disparu. Ce n'est pas grave. Si vous aviez de l'argent dans l'ancienne partie, achetez les meilleures armures, armes, casques, etc. Ces objets possèdent une durabilité, et vous ne les perdrez pas lors de votre nouvelle partie, sachant que plus vous avancez dans le jeu, plus le matériel à acheter est intéressant. N'oubliez pas de sauvegarder l'ancienne partie si vous voulez tout garder. Dernier conseil : essayez d'allez le plus loin possible, c'est-à-dire le niveau 11 ou 12 du jeu. Merci qui ?

Fabrice

DRAKAN

Voilà quelques codes pour Drakan, en version complète. Pendant le jeu, appuyez sur la touche * (étoile ou multiplié, en clavier normal) et tapez l'un des codes suivants, que vous validerez en appuyant sur la touche « entrée » :

IAMGOD	Active/désactive le god mode, sauf pour le dernier niveau
IAMGODDESS	Active/désactive le god mode pour le dernier niveau
SMOGHEAD	Santé gonflée à bloc

Bobby le Teigneux

SWAT 3, CLOSE QUARTERS BATTLE

Voici des astuces pour SWAT 3, en version complète :
Appuyez sur Shift + Tab pendant le jeu pour ouvrir la console, puis tapez l'un des codes suivants:

lamleet	Finir la mission en vainqueur
Johnwoo	Ralenti cinématographique
Swatlord	Équipe invincible
Biggerpockets	Munitions illimitées
Casual	Équipe sans pantalons et...
Doubleshot	Tirer plus vite
nc17	Encore plus saignant
noshades	Éclairage pour missions de nuit
whosyourboss	Changer de chef
hotstuff	Ennemis plus résistants

justin	Ennemis fanatiques ne se rendant pas
rabies	Rats tueurs

Paul

INTERSTATE 82

Vous voudriez bien changer de bagnole dans I82 ? Voici comment s'y prendre :
En fin de mission, vous passerez par un menu qui offre les choix « customiser le véhicule, quitter, continuer ». À ce moment, au lieu de choisir une option, appuyez sur ALT + TAB pour retourner sous Windows. Cherchez le fichier « User » dans le dossier d'installation du jeu. Renommez « User » en « resu » pour le stocker sans que le jeu le reconnaisse. Vous devriez aussi trouver le dossier qui contient d'autres véhicules. Copiez un des fichiers contenus dans Variant, au même niveau que « User » et renommez-le « User ». Il ne vous reste qu'à retaper ALT + TAB et continuer votre partie. Prenez l'option « customiser » et vous aurez un nouveau véhicule au lieu du vôtre.

Elwood

L'ENTRAINEUR 3

Voilà une astuce (ce cheat a marché sur la version originale et sur la version 3.03) pour avoir dès l'année 1998, au début du jeu, la team dont vous avez toujours rêvé. Pour ceci, rien de plus simple. Allez dans le répertoire « data » du jeu, et cherchez le fichier « player_setup.cfg ». Faites-en une sauvegarde pour pouvoir remettre le jeu dans son état « normal » quand vous le désirerez. Maintenant à l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez ce fichier et recherchez « FUTURE_TRANSFER ». Après ce titre, vous avez le prénom d'un joueur, son nom, le club de départ, le club d'arrivée, la date à laquelle le transfert doit prendre effet, le montant du transfert, le salaire du joueur, et la durée du contrat (10 ans max.). Prenez exemple sur un de ces transferts ; cela doit donner par exemple : «FUTURE_TRANSFER» «Lilian» «» «Thuram» «Parma» «Olympique Marseille» 13 7 1998 150 40 5. Ici donc, Thuram arrive à Marseille le 13 07 98, au prix de 150 F pour un salaire de 40 F pendant 5 ans ! Ceci marche pour n'importe quel club professionnel, et n'importe quel joueur, mais attention, vous payez quand même la prime à la signature du joueur (environ 10-20 millions pour un joueur connu). Voilà, il ne vous reste plus qu'à recommencer une partie (nouvelle partie seulement) et à vous éclater. Bon fun.

Totalannihilateur

ROGUE SPEAR

Astuce pour Rogue Spear en version démo (CD Joy 110) :
Une petite manip' permet d'obtenir des armes et des équipements supplémentaires, pour la démo de Rogue Spear. Il faut aller dans le dossier : Rogue Spear\data\kit qui contient la liste de tous les objets du jeu.
- Par exemple : pour avoir des explosifs C4 dans la démo, il suffit de sélectionner un objet inutile, disons les jumelles. C'est le fichier binoculars.eq. Faites-en une copie de sauvegarde. Renommez alors le fichier C4.eq en binoculars.eq. Lancez le jeu, équipez vos hommes avec des jumelles et ils auront des explosifs C4 pendant la mission. De la même manière, vous pouvez obtenir des grenades fumigènes (smoke.eq), des mines claymores (claymore.eq), etc.
- Dans le même style, on peut aussi remplacer une arme par une autre. Renommez par exemple le fichier tw_uzi.wpn en pw_barett.wpn. Lancez la démo, équipez vos hommes avec des fusils barrett et ils se battront à coup d'uzi ! Voilà, on doit pouvoir faire la même opération pour les munitions et les tenues. Bon délire et bon carnage.

Maerlyn

RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2000

Voici deux codes pour cette super simulation de rallye auto. Ces codes sont à saisir sur le NOM du joueur 4 :
- « turbo challenge » pour débloquer les voitures de la catégorie A8
- « world class » pour accéder au RALLY A8

Bruno

HALF-LIFE : OPPOSING FORCE

Pour activer les cheat codes, chargez le jeu avec la ligne de commande «hl.exe -dev -console -game gearbox». Puis pendant le jeu, appuyez sur (tilde ou selon les cas « petit 2 » ou « ^ ») pour afficher la console et entrez un des codes suivants :

/god	Mode Dieu
/impulse 101	Toutes les armes avec le plein de munitions
/noclip	Mode pas de clipping
/give [nom de l'objet]	Obtenir un objet
/map [nom de la map]	Sélection de la map
/give weapon [nom de l'arme]	Obtenir une arme
/give ammo_556	Obtenir des munitions pour le M249
/give ammo_762	Obtenir des munitions pour le Sniper Rifle

- NOMS DES ARMES :

grapple	sniperrifle
knife	displacer
pipewrench	shockrifle
eagle	sporelauncher
m249	

- NOM DES MAPS :

ofboot0	of3a1b
ofboot1	of3a2
ofboot2	of3a3
ofboot2	of3a4
ofboot3	of3a5
ofboot4	of3a6
of0a0	of4a1
of1a1	of4a2
of1a2	of4a3
of1a3	of4a4
of1a4	of4a5
of1a4b	of5a1
of1a5	of5a2
of1a5b	of5a3
of2a1	of5a4
of2a1b	of6a1
of2a2	of6a2
of2a3	of6a3
of2a4	of6a4
of2a5	of6a4b
of2a5b	of6a5
of3a1	of7a0

Jecko

SUPREME SNOWBOARDING

Voici quelques codes du jeu (jeu terrible, soit dit en passant). Le problème, c'est qu'il faudra retaper ces longs codes à chaque lancement de Supreme Snowboarding. À taper sur le menu principal :

HIIHTOOPE — Nouveau surfeur «Guide»

IMHOTEPMAAILMOJENTUHOAJA — Permet d'accéder au debug mode (YES !) en enfonçant la touche E pendant le jeu

SIIPIVEIKKOLIITELEE — Débloque les circuits «difficiles»

EXTERMINAATTORI — Euh...

SEIVAAVIDEOGRABBI — Devinez :o)

Bonne descente !

Mastre

NIGHT SHIFT

Écrivez «MPICKLE» dans la liste des highscores, et vous pourrez accéder aux niveaux suivants :

CODES NIVEAUX :
02 - Kirsche, Banane, Banane, Zitrone
03 - Banane, Kirsche, Ananas, Pflaume
04 - Ananas, Zitrone, Ananas, Ananas
05 - Ananas, Ananas, Zitrone, Kirsche
06 - Kirsche, Pflaume, Pflaume, Ananas
07 - Kirsche, Ananas, Zitrone, Banane
08 - Ananas, Banane, Ananas, Kirsche
09 - Ananas, Zitrone, Zitrone, Kirsche
10 - Zitrone, Banane, Pflaume, Pflaume
11 - Banane, Ananas, Kirsche, Pflaume
12 - Kirsche, Pflaume, Banane, Ananas
13 - Pflaume, Kirsche, Banane, Ananas
14 - Ananas, Kirsche, Pflaume, Banane
15 - Pflaume, Pflaume, Ananas, Ananas
16 - Banane, Banane, Ananas, Banane
17 - Banane, Pflaume, Kirsche, Pflaume
18 - Pflaume, Zitrone, Zitrone, Pflaume
19 - Zitrone, Ananas, Kirsche, Pflaume
20 - Kirsche, Ananas, Ananas, Kirsche
21 - Zitrone, Kirsche, Ananas, Ananas
22 - Pflaume, Kirsche, Zitrone, Banane
23 - Pflaume, Kirsche, Kirsche, Zitrone
24 - Pflaume, Ananas, Zitrone, Zitrone
25 - Banane, Ananas, Ananas, Zitrone

26 - Pflaume, Kirsche, Kirsche, Banane
27 - Banane, Kirsche, Zitrone, Banane
28 - Pflaume, Banane, Banane, Ananas
29 - Kirsche, Pflaume, Kirsche, Ananas
30 - Kirsche, Kirsche, Banane, Pflaume

Lord Black

KINGPIN

Encore des codes pour ce superbe jeu, et cette fois-ci, procédez comme suit :
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier et créez un raccourci. À partir de ce raccourci, cliquez une nouvelle fois sur le bouton droit de la souris, en choisissant dans le menu contextuel, l'option « propriétés ».
Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet « raccourci ». Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de la cible, ajoutez « +developer 1 ». Faites attention, car il faut laisser un espace entre « Kingpin.exe » et « developer 1 ». Une fois que c'est fait, cliquez sur « Ok » et votre raccourci est prêt à lancer le jeu, pour que vous puissiez utiliser les cheat codes. Double-cliquez sur « Raccourci vers Kingpin.exe » pour démarrer le jeu.
Ensuite, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit 2, qui se trouve au-dessus de la touche « Tab » et à gauche de « 1 ». Vous pourrez alors taper les codes suivants :

NOTARGET	Activé, les ennemis ne vous verront plus (possible de le désactiver)
EXTRACRISPY	Tous les ennemis alentour prennent feu

Francis

THIEF, LA GUILDE DES VOLEURS

Je viens de me faire une petite partie de basket très sympa dans Thief La Guilde des Voleurs. Vous aussi, profitez-en. Prenez le mode du jeu et passez à l'initiation. Vous arrivez à un endroit où vous vous entraînez au maniement des armes. Lorsque le soldat, qui est très résistant part, courez à la table, prenez tout ce qu'il y a dessus et suivez le garde. Vous allez arriver dans un couloir avec une pièce au fond. Une fois dans cette pièce, allez à droite et vous trouverez une porte. Grâce à la clef, ouvrez-la et vous voilà sur un terrain de basket ! Au fond, il y a même une petite histoire sur un parchemin.

Julien

3D ULTRA RC RACERS

Voici des cracks pour Ultra RC Racer :
Tapez P puis :

Bouncy	Voitures qui sautent
Slippery	Sol glissant
Sticky	Sol collant
Turbo	Aller plus vite
War	Fusées infinies
Ghost	Pour ne plus se cogner
Hitme	Concurrents agressifs
Moon	Gravité plus faible
Heavy	Gravité plus forte

- Tapez «icheat» comme nom, puis tapez «P» et ensuite «money $200» pour avoir du pognon, ou taper ce code dans le menu Upgrade.

Paul

FALLOUT 2

Dans le jeu en VO, à Broken Hills, dans la mine, il y a une chambre secrète (exp + 1000). Après être entré dans la mine, juste sur la droite, à la place des rochers, se cache un petit sentier invisible. C'est seulement en l'utilisant qu'on pourra voir la chambre secrète. On peut y trouver du minerai de cette mine (Unarium Ore) mais aussi un homme couché. En l'approchant, il se réveille. Il était un pilote de Dieu sait quel siècle. Son avion est tombé dans la région, et il s'est fait intoxiquer dans la mine. Son histoire est bizarre, il semble que le créateur du jeu l'ait mis là par plaisir.

Yé

SLAVE ZERO

Appuyez sur « T » durant une partie, puis entrez les codes suivants :

/BIG ASS	Quitter le jeu
/GOODIES	Upgrader les armes
/I Win	Gagner la mission en cours
/ONASS	Jeter le joueur
/OUCH	Toucher le joueur
/WILCOX	Secouer le joueur
/MISSION (nom_de_mission)	Changer de mission

- NOMS DE MISSION
(à utiliser avec/Mission)
M01_A M01_B
M02_A M02_B
M03_A M03_B
M03_C M04_A
M04_B M05_A
M05_B M06_A
M07_A M07_B
M07_C M08_A
M08_B M08_C
M09_A M09_B
M09_C M11_A
M11_B M11_C
M12_A M12_B
M12_C M13_A
M13_B M13_C
M14_A M14_B
M14_C M15_A
M15_B M15_C

XMAZ

RESIDENT EVIL 2

Ceci est une manip pour avoir accès à « l'extreme battle » sans devoir finir le jeu:
Sous Windows, faites :
- Démarrer, exécuter, puis tapez « regedit ».
- Une fois dans la base de registre, faites « Edition, Rechercher » et recherchez par exemple le mot « evil ».
- Poursuivez la recherche, jusqu'à trouver les mots-clefs suivants :
data1, data2, data3, etc.
- Tout en bas, il y a un « flag » qui s'appelle « special ». Modifiez sa valeur, en y mettant un nombre supérieur à 1.
Relancez le jeu : allez dans «special», et vous voilà avec le mode extreme Battle (vous pouvez jouer avec Chris, Ada, Claire et Léon). Attention, avant de faire cette manip, commencez au moins une partie...

ChrisRNN

TOMB RAIDER 4 : LA RÉVÉLATION FINALE

Voici un p'tit patch qui devrait vous rendre invincible dans TR 4 version démo française, et certainement dans la version complète :
- À l'aide d'un éditeur hexadécimal, chargez le fichier TOMB4.EXE. Recherchez la chaîne 81 F9 E8 03 00 00 7E 05, que vous remplacerez par B9 E8 03 00 00 89 48 22.
Mais attention, car vous pourrez quand même vous blesser si vous marchez sur des piques ou si vous sautez dans le vide.
Continuons par un p'tit code, pour les personnes au bord du suicide parce qu'elles n'arrivent pas à finir un stage (donc, vous l'aurez compris, ce code sert à passer au level suivant) :
- Positionnez Lara de manière à ce qu'elle regarde exactement vers le nord. Allez dans le menu d'inventaire et regardez le compas. S'il n'est pas complètement transparent, repositionnez Lara. Allez à l'option pour charger une partie. Enfoncez les touches H + E + L + P en même temps, puis relâchez-les. Fermez l'inventaire et vous passerez au niveau suivant.
Encore un pour le plaisir, et obtenir des items illimités :
- Positionnez Lara de manière à ce qu'elle regarde exactement vers le nord. Allez dans le menu d'inventaire et examinez le compas. S'il n'est pas complètement transparent, repositionnez Lara. Allez sur un petit médikit. Enfoncez les touches G + U + N + S en même temps, puis relâchez-les.
Et pour finir, toutes les armes :
- Activez le « cheat » pour les items illimités, puis fermez l'écran d'inventaire. Retournez à nouveau dans l'inventaire, et allez sur un gros médikit. Enfoncez les touches W + E + A + P + O + N + S en même temps, puis relâchez-les.

David